41 БРОЙ 3, МАРТ 2004, цена 5 лв.

PC CLUB

ub-bg.com

ДЕМО ИГРИ - ЦЕЛИ ИГРИ - ПРОГРАМИ - MODs - ВИДЕО - БОНУСИ

4,7 GB DVD

FAR CRY ДЕМО

съвместимо с формати DVD-ROM, DVD Video, PlayStation 2 и Xbox

в аванс

Splinter Cell 2
PANDORA TOMORROW

Всичко за новите мисии на Сам Фишър

Star Wars
BATTLEFRONT

+ превю на SW: Republic Commando

тестове

Yu-Gi-Oh!
Brave Soul
Delta Force: Team Sabre
Chicago 1930
Dead to Rights
Onimusha

ПЪРВ ПОГЛЕД

S.T.A.L.K.E.R OBLIVION LOST

Равносметката след аварията в Чернобил тепърва ще се прави!

КИНО

ПОСЛЕДНИЯТ САМУРАЙ

ПЪРВ ПОГЛЕД

THE FALL LAST DAYS OF GAIA

В раздирания от урагани и лишен от вода свят борбата за оцеляване е безмилостно жестока...

CRAZY TAXI 3

в броя още

The Entente
Monster Garage
Luxury Liner Tycoon
Korea: Forgotten Conflict

ISSN 1311-982-6

става страшно...

**Най-бързите
europe.battle.net
сървъри за WarCraft III,
Diablo II и StarCraft в
София!**

WarCraft III
през сървърите
battle.net
CPU Athlon 1800+
Video Geforce 4Ti
95 компютъра
10 зали

CLUB
ЮЖЕН КРЪСТ

Ул. "Райко Алексиев" 13 (зад кино "Изток") тел.: 713 761
www.clubsoutherncross.com

Chicago 1930

Мафиотска стратегия от създателите на Desperados

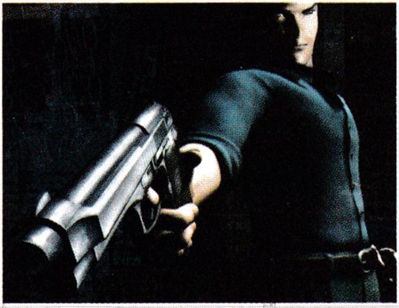
стр. 16

Splinter Cell 2

Сам Фишър се завръща с нов геймплей и мултиплейър

стр. 12

Death to Rights



Джак Слейтър - изгубен при превода

стр. 28

News Club

PC Club Express 4
Новата система за оценяване на игрите във въпроси и отговори 6
Painkiller 7
Star Wars: Republic Commando 8
Star Wars: Battlefront 9
Stalker: Oblivion Lost 10
Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow 12
The Fall: Last Days of Gaia 14

Game Club

■ **Hotspot**

Crazy Taxi 3: High Roller 18
Onimusha: Warlords 20
Dead to Rights 28

■ **Тестове**

Chicago 1930 16
Korea: Forgotten Conflict 24
Alien Blast: The Encounter 26
Brave Soul 27
School Tycoon 30
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos 31
Антантата: Бойните полета 32
Vietcong: Fist Alpha 33
Fast Lanes Bowling 34
Splinter Cell Mission Pack 35
Luxury Liner Tycoon 38
Monster Garage 39
Delta Force - Black Hawk Down: Team Sabre 40

■ **Recycle bin**

Midnight Race Club: Supercharged! 36

■ **MODs**

UT 2003 Troopers: Dawn of Destiny 43
Max Payne 2 MODs 44
MOD News 45

■ **Hall of Fame**

Класически ролеви игри 48

■ **Free Games**

Commando, The Spirit Engine 42

Fan Club

Въпроси и отговори 50
CD/DVD Club 67

■ **Format c:**

Отмъщението на Стийв Джаксън 52

Multimedia Club

■ **Mobile**

Мобилните телефони от серия "X" на Samsung 46

■ **Webguide**

www.fontifier.com 53

■ **Кино**

Киноновини 54
Мъките на Христос 55
Последният самурай 56
Ново на DVD 57

■ **Software**

eDonkey/eMule 58

■ **Hardware**

Охладителите Igloo 2510 и Igloo 4311 61
Consumer Electronics Show 2004 63
Хардуерни новини 64
Цени и продукти 66

PC CLUB www.pcclub-bg.com

PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Боян Спасов
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Генко Велев, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Иван Цирков, Апостол Апостолов

Предпечат: Кр. Харизанов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 Продажби: Жак Прес ООД, тел. 736433 Реклама: Диана Нинова, тел. 0887833476

Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Championship Manager 5 тази есен

Многобройните почитатели на футболните мениджъри с нетърпение очакваха обявяването на Championship Manager 5 и този път Eidos не ще ги разочарова. Нещо повече, според издателите това ще е най-реалистичният мениджър, правена досега. Разработката на играта този път е поверена на англичаните от неизвестната фирма Beautiful Game Studios. Независимо от това разработчиците имат зад себе си екип от 30 разработчици, участвали в създаването на над 90 компютърни игри, 60 от които на футболна тема. Играта се очаква да се появи на европейския пазар през есента.

Отлагат Driv3r, The Sims 2, Pacific Assault

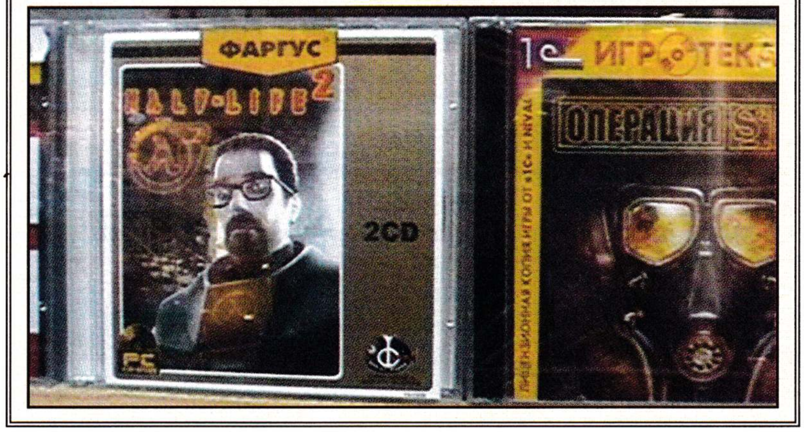
Преди време Atari съобщиха, че Driver ще бъде готов и пуснат по магазините някъде през март 2004. Наскоро обаче стана ясно, че третата част от популярната рейсинг поредица се нуждае от още време, за да може внимателно да се доизпипа всеки детайл по нея. Поради тази причина, за да може да задоволи високите очаквания на фенове и критика, излизането на Driv3r се отлага за 1 юни. The Sims 2 и Medal of Honor: Pacific Assault също няма да видят бял свят в предварително обявеното време. Двете игри ще се появят по магазините не по-рано от юли. Това решение взеха Electronic Arts по време на едно от своите финансови заседания. Като причина за забавянето EA също посочват необходимостта от повече време, в което двете така дългоочаквани заглавия да могат спокойно да се доизкусурят и завършат.

НОВИНА НА БРОЯ

Half-Life 2

Серията от скандални кражби на изходния код и бета версии на очакваното продължение на мегахита Half-Life, които дори послужиха на Valve за извинение за поредното забавяне на играта, са само прелюдия към сензационната новина, че в далечен Новосибирск Half-Life 2 е вече достъпен за продажба на цена от 3 долара! Руските "издатели" Фаргус си спечелиха титлата "най-нагли пирати на годината", като постигнаха нечувани постижения в сглобяването на играеща се игра от откраднатия код, запълвайки празните места в дизайна и геймплея с налични средства и превеждайки всичко това на чист руски език. Реакцията на Valve към тази явна кражба бе наглед хрисима, помолиха верните ѝ фенове да се въздържат от купуване на продукти, базирани на изтеклия през септември миналата година код.

Но ответният удар дойде дни по-късно, когато в специална акция на ФБР бе разкрит един от хората, за които се предполага, че са замесени в изтичането на свещения сорс код на Half Life 2 от сейфовете на Valve. Виновникът е от Сан Франциско и се нарича Питър Тошок и заедно с обвинението за кражба му се наложи да се раздели с девет конфискувани компютъра.

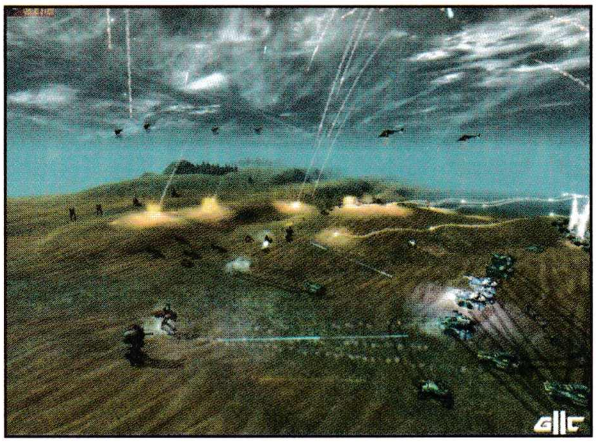


Codemasters обявиха TOCA Race Driver 2

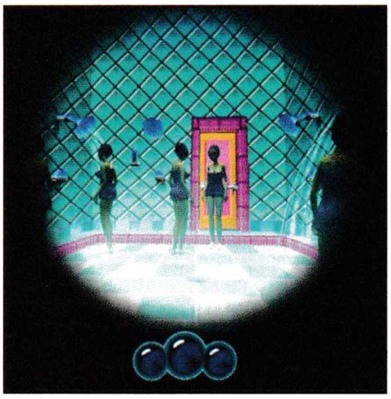
Codemasters пуснаха новината, че се очаква продължение на популярната TOCA Race Driver. Акцентът в TOCA Race Driver 2 ще падне на разнообразието – освен базиран на история солов режим както в предната част, ще имаме избор между 35 от най-мощните спортни автомобили, участващи в над 30 шампионата с различни правила, предлагащи общо 52 писти, разположени на над тридесет кътчета из цялото земно кълбо. Добавете към това и приятна за окото графика и вече имаме амбициозно заглавие, което Codemasters обещават за пролетта на тази година.

Ground Control 2 през юни

Massive Entertainment оповестиха, че тяхната sci-fi 3D-стратегия Ground Control 2: Operation Exodus ще се появи някъде през юни тази година.



Ал Лоу все пак ще участва в Лари 8



Първоначалната идея на Vivendi бе осмата част на култовата поредица Лари да мине без нейния създател Ал Лоу. Самият Лоу обаче преди няколко дни си призна, че от Vivendi явно са преосмислили решението си, защото са му се обадили с молба за сътрудничество. Следващата седмица Лоу и продуцентът на Лари 8 Ерик Хаяши ще се срещнат за преговори по условията за участие на Ал в правенето на играта. Както може и да се очаква, дата за излизане на осмия Лари още няма.

Xbox за $99?

Няма правописна грешка. Според специалисти в средата на годината Microsoft ще намали почти двойно цената на игровата си конзола, в отговор на очакваното намаляване на цените на Playstation 2 до $129. Цените са за Съединените щати, като се очаква по-късно – до края на годината – да важат и за Стария континент. Намаляването на цените е чисто маркетингов ход, бъркащ дълбоко в бездънните джобове на Бил Гейтс, защото само ден по-рано Microsoft обяви, че Xbox продължава да генерира само загуби и това няма да се промени (дали?) до излизането на следващата конзола. Колкото до третото поколение конзоли, няма да се наложи да чакаме дълго. Microsoft се готвят да издадат Xbox2 една година по-рано от очакваното – още през 2005 г. Целта е конзолата да се задържи на рафтовете поне година преди Sony да изкарат своя Cell-базиран PlayStation 3.

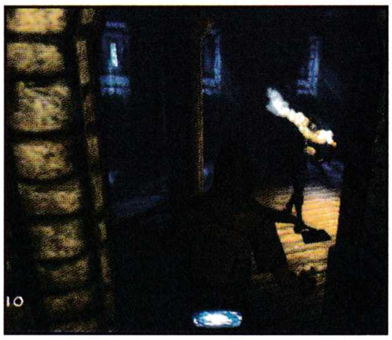
UT2004 през март

Поредното отлагане на Unreal Tournament 2004 вече е факт. Според новото изявление на Atari играта ще се продава чак на 18 март. Причина за забавянето са най-различни оптимизации на графиката и играта през Интернет. Междувременно стана ясно, че въпреки еднаквата използвана технология двете издания на Unreal Tournament няма да са мрежово съвместими помежду си. Това обяви Тим Суийни от Epic. Причините са въвеждането на возила, намалените изисквания към трафика за игра през Интернет и други оптимизации на играта. UT2004 трябва да излезе след по-малко от месец.

Sim City 5 догодина?

С излизането на The Sims 2 след няколко месеца, вече плъзнаха слуховете за следващата игра на хитовото студио Maxis. Както може би вече се досещате, става дума за поредната версия на безкрайната поредица от градостроителни симулации SimCity. Разработката на SimCity 5 е започнала в началото на тази година, като Maxis и Electronic Arts стриктно пазят в тайна всички подробности около играта.

Thief 3 – в трето лице?



Eidos потвърдиха слуховете, че заглавието на играта наистина ще е Deadly Shadows и добавиха, че в третата част на Thief, която очакваме през пролетта, ще има възможност за игра и от трето лице, по желание. Нещо повече, авторите настояват режимът на игра да се нарича "third-person cinematic action view", което навежда на мисълта, че играта ще изобилства от предварително режисирани сцени, на които ще можем да се насладим единствено отстрани.

Vivendi няма да бъдат продавани

Въпреки слуховете Vivendi Universal Games няма да бъдат продавани. Това уточни Брус Хак, който е директор на компанията. Според него в областта на игрите има значителен потенциал за икономически растеж и поради това продажба не се предвижда. Сред потенциалните купувачи на Vivendi Universal Games бяха спрягани Electronic Arts и Microsoft.

Blitzkrieg 2 се отлага, готвят експанжъни

CDV обяви, че продължението на успешната WWII стратегия Blitzkrieg се отлага за далечната 2005 г. Междувременно феновете на играта не ги чака блажена почивка, защото от CDV се готвят да изстискат и малкото останал интерес в играта с цели два експанжъна за Blitzkrieg, които ще излязат съответно през пролетта и в края на тази година. Всичко, което се знае към днешна дата, е, че първото разширение ще носи името Desert Fox. Запознатите с историята на Втората световна война би трябвало вече да усетят какво ги очаква, а за всички останали – ще ви държим в течение.

Legend Entertainment ни напусна

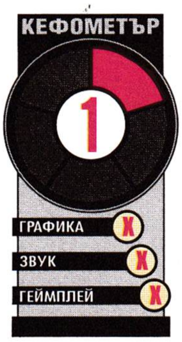
Една легенда на компютърната индустрия е на път да потъне из прашните страници на историята. Фирмата Legend Entertainment, оставила след себе си плеяда от класически приключенски игри и запомнящата се Wheel of Time, затвори врати този месец, оставяйки целия си щат на улицата. Собственикът на закритата компания е фирмата Atari, която ще издаде последния им продукт, Unreal II: Special Edition.

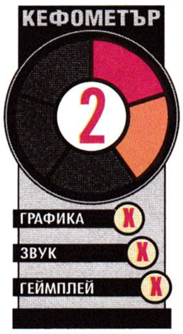
Създателите на Лара напускат Core Design

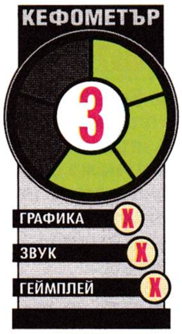
Джеръми Смит и Адриан Смит, които са създателите на култовата Лара Крофт, напуснаха Core Design, за да основат новата си фирма Circle Studio. Освен тях, там работят и още 35 бивши служители на Core Design.

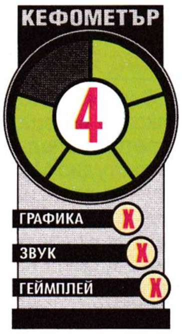
От десетобална към петобална

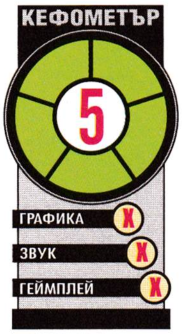
Новата система за оценяване на игрите във въпроси и отговори











Предишният брой на PC Club, освен с хубавото кръгло число 40, ще бъде запомнен и с рекордно ниските оценки на игрите в него. Вярно, на страницата с писмата бе обяснено, че това е в резултат на въвеждането на нова, петобална система за оценяване, но поне на пръв поглед нещата изглеждаха доста странно... А явно и не само на пръв поглед, защото дори сега, цял месец след въвеждането на новата система, дискусиите по нея продължават.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Защо решихме да сменим системата за оценяване на петобална?

Старата, десетобална система, страдаше от известни хронични проблеми, които много пъти сме опитвали да оправим по един или друг начин. Най-сериозният от тях бе, че не ставаше съвсем ясно какво точно означават оценките. Дали "геймплей 8" означава хитова игра или просто поредното незабележително заглавие в жанра? Дали "графика 7" е красива или пък под средното ниво на съвременните игри? Защо оценките от 1 до 5 почти не се използваха? Колко лоша точно е игра с "геймплей 5" и изобщо лоша ли е тя или просто средна хубост? Всеки автор имаше собствен отговор за тези въпроси и затова често на страниците на списанието се случваше например относително грозна игра да получи по-висока оценка за графика от доста по-засукана на външен вид игра в същия жанр. Когато се опитахме да приравним критериите си и да дадем ясна класификация на игрите, в крайна сметка обособихме точно 5 ясни и безспорни категории – като се започне от абсолютните боклуци и се стигне до суперхитовете.

Какво означават новите оценки?

Оценка 5 е абсолютният максимум – суперхит, класика, ледотрошач или, изобщо казано, игра, която в никакъв случай не трябва да се пропуска. Като цяло петици ще се дават рядко и само на безспорно близките до съвършенство заглавия. Оценка 4 получават добрите игри – хитовете, на които не им достига съвсем мъничко, както и детайлно изпипаните игри, които просто не изобилстват с кой знае какви революционни идеи. Оценката 3 е за среднокалибрените заглавия, които могат да предложат известно забавление, но в крайна сметка не представляват нищо особено. Оценка 2 ще даваме на откровено слабите игри, от които е по-добре човек да стои настрана. Ако пък видите единица, значи пред вас е абсолютен кошмар – толкова лошо заглавие, че дори може да представлява интерес за читателите със склонност към мазохизъм...

Всички тези коментари се отнасяха за общата оценка, но при отделните показатели – графика, звук и геймплей, нещата са до голяма степен аналогични. Напомняме, че всяко заглавие се оценява само спрямо другите в жанра и не е редно да речем оценките на 3D-екшъните да бъдат сравнявани примерно с тези на логическите игри.

Не се ли губи много информация при такава система за оценяване?

Според нас читателите дори печелят, защото "по-просто" не означава значително "по-лошо". В крайна сметка системата за оценяване е въпрос на избор за всяка медия, занимаваща се с компютърни игри – някои предпочитат прости и ясни рейтинги, а други – по-сложни. Замислете се обаче, дали оценка от рода на 74.3% може да претендира за каквато и да е обективност или авторът просто я е изсмукал от пръстите си.

Защо сменихме рейтингите точно в миналия, четиридесети брой?

Решихме, че юбилейният брой, който освен това бе първият, отпечатан през 2004, е един добър повод да започнем с промените, които планираме за тази година и чрез които се надяваме PC Club да стане още по-добро и харесвано списание.

Това ли беше най-добрият начин да направим промяната?

Признаваме си – не беше. Въведохме новите оценки твърде внезапно и така стреснахме доста читатели. Вярно, публикувахме кратко обяснение на страниците с писмата, но всъщност мястото точно на настоящата подробна редакторска статия беше в началото на миналия брой. Извиняваме се искрено на всички, които са се почувствали объркани, и обещаваме занапред да афишираме по-явно подобни важни промени. За допълнителна яснота от този брой сме променили външния вид на графичния компонент с оценките.

Защото точно петобална система, а не примерно шестобална, както в училище?

Мислихме и дискутирахме този алтернативен вариант – оценки от "слаб 2" до "отличен 6", евентуално с единица за преписване. В крайна сметка се отказахме от него, защото не е задължително всички читатели да имат добри спомени от своето учене или следване, а и не желаем да вкарваме дразнеща педагогическа нотка в списанието.

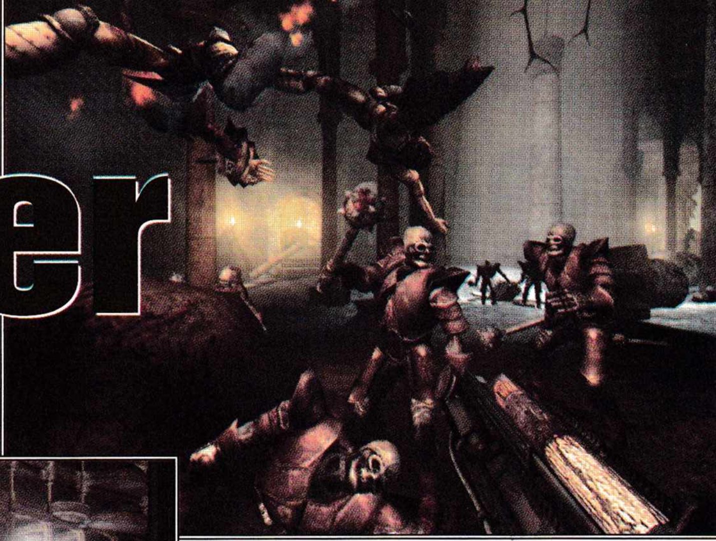
Това последната промяна от този род ли ще бъде?

Със сигурност не. Още от PC Club номер 1 обещахме винаги да се опитваме да надминаваме себе си и с всеки нов брой да правим едно все по-добро списание. Досега не сме изневерили на тази идея – промени, подобрения и изненади ще има винаги и дори те да изглеждат малко стряскащи в началото, вярваме, че крайният резултат ще ви хареса.

Painkiller

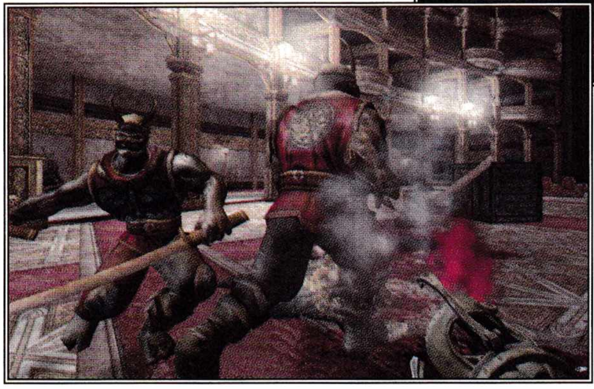
This is the Painkiller...

■ People Can Fly ■ http://www.painkillergame.com ■ FPS ■ TRD: 12 април 2004



Войната между рая и ада продължава вече хилядолетия. Нито една от двете страни не може да вземе надмощие... досега. На сцената се появява Daniel Garner, който се впуска в битка с демоните, и то главно за да спаси собствената си кожа.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com



Историята не е особено задълбочена, но това не е и необходимо. Вие, разбира се, сте въпросният Daniel. Току-що сте претърпели жестока смърт при автомобилна катастрофа. Но достъп до рая ви е отказан, не сте предвиден и за ада и поради това попадате в някакво място между тях. Там се налага постоянно да се борите за живота си, прегазвайки тълпи от зверове.

Всичко на всичко ви очакват 24 напрегнати нива. Общо взето геймплеят може да се опише като "Serious Sam, но още по-сериозен". Екшънът е над всичко, враговете са много на брой, с нисък изкуствен интелект и единствената им цел е да се докопат някак си до вас. Направени са доста оригинално, съчетани са класически хорър елементи с технологични такива, например скелет, носещ рязана пушка. Зомбита и ходещи трупове ще ви стряскат на всяка крачка, или поне докато не си изградите здравословния навик да стреляте по всяко лежащо на земята тяло, без значение дали мърда или не. Разбира се, това не е всичко. Ще се сблъскате още и с вещици (летящи на подпалени метли), огромни демони и наистина страшни босове в някои от нивата.

Разбира се, и вие съвсем не сте беззащитен. От обикновената пушка, изстрелваща дървени колове (най-добрият начин да бъде убит вампир), през двуцевката, многоцевната картечница с гранатомет, базуката... арсеналът е впечатляващ и е в най-добрите традиции на жанра. Дори основното ви оръжие, което по принцип е нещо като резачка, има алтернативен режим на стрелба, при който поразява и на далечни разстояния. А като имаме предвид, че мунициите за него са безкрайни, нещата стават още поприятни.

Когато убиете някой гад, душата му ще се появява и за кратко време ще виси във въздуха. Ако я вземете, това ще повиши здравето ви. Излишно е да ви обяснявам, че няма да разчитате на нормални аптечки, но пък и кому са нужни те? Като се има предвид с каква скорост изникват чудовищата, бъдете спокойни, че души ще има, и то много.

Самият вие също

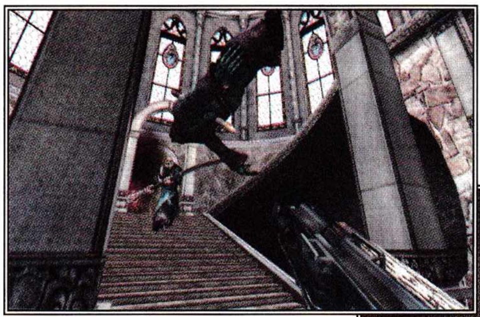
ще можете да се превръщате в демон,

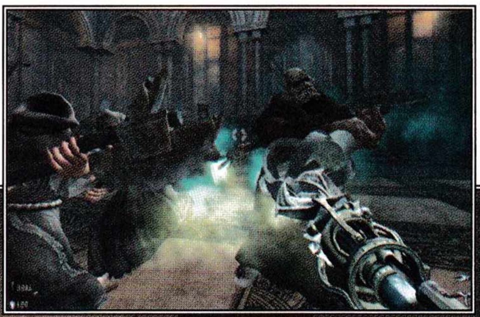
при което зрението ви се променя, започвате да се движите по-бързо и заменяте оръжията си за нов вид атака, която просто разпердушинва враговете ви. Тази способност върши много добра работа и ще ви спасява живота неведнъж. Също както и другата – забавяне на времето, точно както в Max Payne, например. С тази разлика, че тук то се забавя още повече и съответно прави нещата още по-лесни.

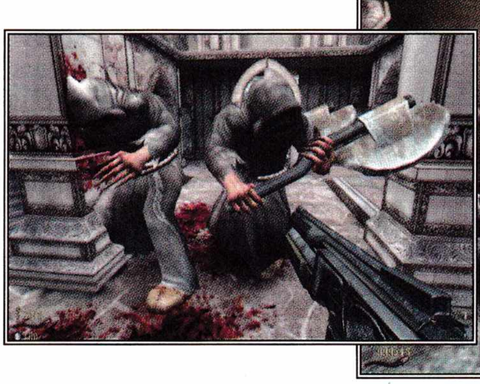
Въобще въпреки че демоните, зомбитата и т.н. всячески ще се стараят да ви вгорчат живота, ще имате достатъчен арсенал от умения и оръжия, за да им се противопоставите. В края на краищата геймплеят е екшън-ориентиран и основната идея е бутонът за стрелба да се държи постоянно.

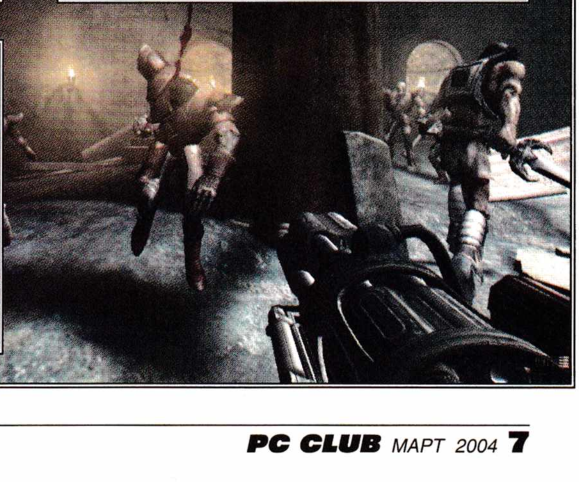
Хубавото при това заглавие е, че добрите идеи са подкрепени от мощен графичен енджин. Той се нарича PAIN и е собствена разработка на фирмата. Като ниво на детайлност се нарежда до най-добрите, а и като прибавим към него физичния енджин Havok, чието действие успяхме вече да видим в "Max Payne 2", например, нещата стават още поприятни. Просто е култово да изстреляш дървен кол към някой противник и той да прикове крака му към земята. А след това втори кол да уцели зомбито в главата, тялото му да се завърти и падне на земята. Наистина е красиво.

Официалното излизане на играта наскоро бе отложено, за съжаление и според сегашната информация ще можем да и се насладим в началото на пролетта. Ако съдя по всичко видяно до момента, чакането съвсем определено ще си заслужава и тази игра, макар и с елементарна история, може да се превърне в една от приятните изненади на годината.









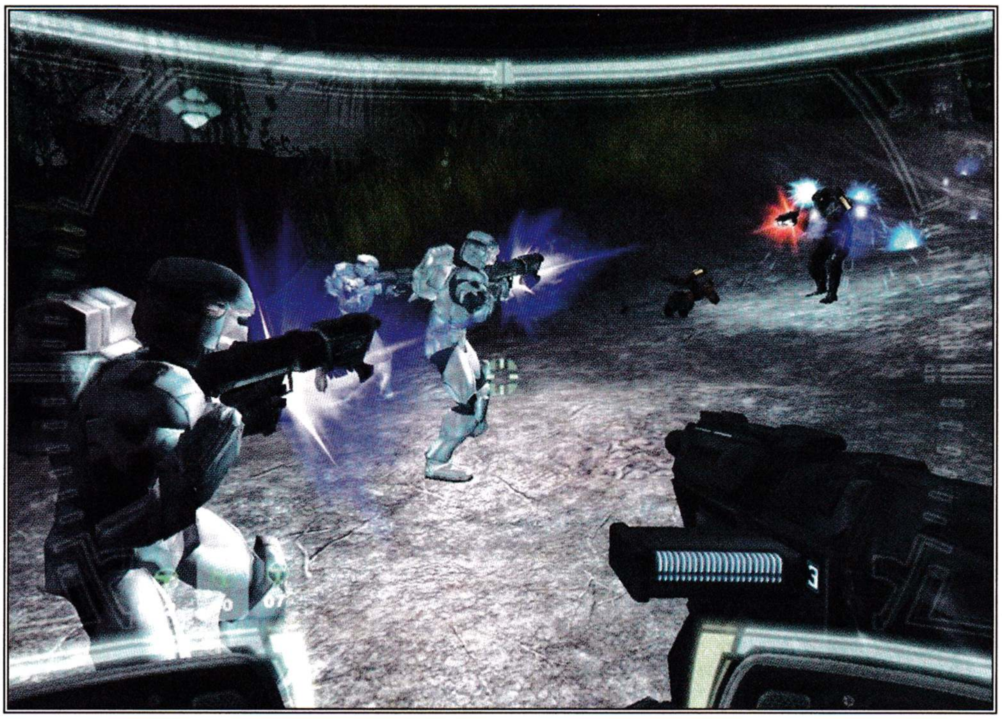
Star Wars Republic Commando

Войните на Клонингите през поглед от първо лице

■ LucasArts ■ www.lucasarts.com ■ FPS ■ TRD: лятото на 2004

Колко Star Wars заглавия общо излязоха през последните няколко години? Сигурно съм играл повечето от тях, но дори на мен ми е трудно да отговоря на този въпрос, защото LucasArts непрестанно експериментират в различни жанрове – понякога в ролята на разработчик, но по-често като разпространител в партньорство с друга фирма. Някои от тези игри станаха хитове, други се получиха доста посредствени, но едно е безспорно – феновете се радват на всяко ново заглавие в любимия им свят.

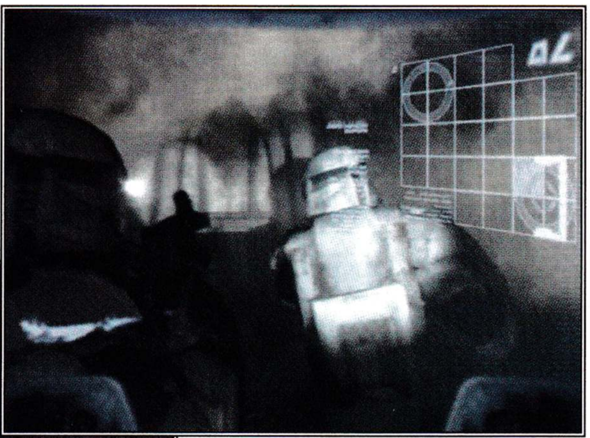
Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net



Конкретно триизмерните Star Wars екшъни за PC през последните години бяха запазена територия за подвизите на джедаите и дуелите със светлинни мечове. Ако случайно си мечтаете за нещо по-различно, разработваната в момента игра Republic Commando би трябвало да ви зарадва.

Действието ще се развива по време на залеза на Старата Република,

в разгара на Войните на Клонингите или, казано другояче – някъде между последния Епизод 2 и неиздадения все още Епизод 3 от новата филмова трилогия. Играчът ще влезе в униформата на елитен клониран войн от дивизията за специални операции зад вражеските линии. Известно е, че част от действието ще се развива на планетата Дженосис, където ще се изправим срещу познатите от филма крилати извънземни.



По предварителни планове играта ще бъде издадена едновременно за PC и Xbox това лято. Въпреки че пусковата дата е сравнително скоро, LucasArts все още не са пуснали официално достатъчно съществена информация. Не е известно дори името на разработчиците и може да се спекулира по въпроса дали проектът е вътрешен или по него се работи в партньорство с друга компания. Все пак се знае, че играта ще използва модификация на последната версия на Unreal енджина. Появиха се и първите картинки, както и едно рекламно филмче.

Повечето подробности за момента са твърде мъгляви, защото LucasArts упорито пазят мълчание по отношение на детайлите. Знае се, че геймплеят ще прилича на Oni. Главният герой ще ръководи малък взвод от клонирани бойци. Пусковата дата не е далеч, така че в съвсем близко бъдеще можем да се надяваме на повече информация.

Неприятната алтернатива е кратко съобщение, че проектът не върви по първоначалния план, последвано от отлагане на пусковата дата – нещо, което със сигурност не е непознато на съвременните геймъри и особено на любителите на триизмерните екшъни (спомнете си Duke Nukem Forever). Все пак, LucasArts обикновено са доста акуратни по отношение на сроковете и ако Силата не ги е изоставила, можем да се надяваме, че нищо подобно няма да се случи.

Star Wars Battlefront

Battlefield 1942 в Star Wars вариант

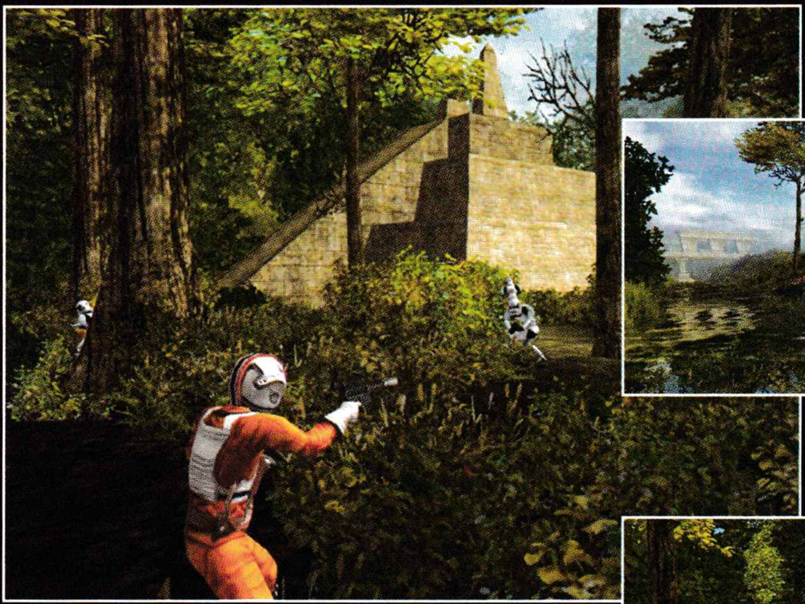
■ Lucas Arts / Pandemic ■ www.lucasarts.com ■ 3D екшън (shooter) ■ TRD: Есента

И тази година ни очакват приятни изненади със заглавие Междузвездни войни. След успеха на Jedi Academy и особено големия успех на Knights of the Old Republic хората от Lucas явно са придобили самочувствие и отново са решили да експериментират. Едно от новите заглавия е Star Wars Battlefront – отборен multiplayer-ориентиран 3D-екшън в стил Battlefield 1942. Разработката на играта е възложена на фирмата Pandemic, които се кълнат, че ще са готови до есента на тази година.

Боян Иванов
Boyan_i@mail.bg

Както всички предполагат, основната идея на играта ще е превземането на отделни ключови позиции по игровата карта. Всеки отбор ще има до 32 войници на терена, което означава, че ще бъдете въвлечени в доста масивни битки. Разбира се, на ваша страна ще има съответната бройка бойци, управлявани от компютъра или от вашите приятели, в зависимост дали играете единична или мрежова игра. Играта дори ще позволява да давате заповеди на съотборниците си.

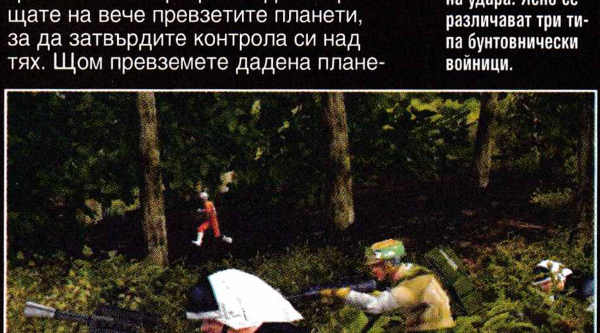
Star Wars Battlefront ще предлага уникален тип игра, наречен "Галактическа Кампания". Идеята е следната: след като превземете всички ключови позиции на терена превземате планетата, когато превземете всички планети печелите играта. Според предварителната информация понякога ще трябва да се връщате на вече превзетите планети, за да затвърдите контрола си над тях. Щом превземете дадена планета, получавате определени бонуси, включително уникални герои като Хан Соло, Люк Скайуокър, а може би дори Дарт Вейдър.



Самотен бунтовнически пилот храбро се изправя срещу имперските щурмоваци на Явин 4.

Battlefront ще отведе играчите на десет различни свята, познати на всички от филмите, включително Хот, Генозис, Явин, Татуин и Набу. Шестнадесет различни терена ще бъдат достъпни на играчите. Играта също така ще представя и различни времеви ери, давайки възможност да играете с една от четирите фракции – Империята, Бунтовниците, Войската на клонингите и Сепаратистите. Някои от терените ще бъдат достъпни само през една от ерите като например Явин 4 и Набу. Други планети като Татуин ще са достъпни и през двете ери.

Всяка фракция ще има **уникални войници, които общо наброяват 24 различни вида**

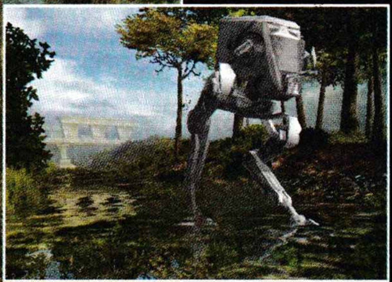


Бунтовниците явно няма да чакат империята да отвърне на удара. Ясно се различават три типа бунтовнически войници.

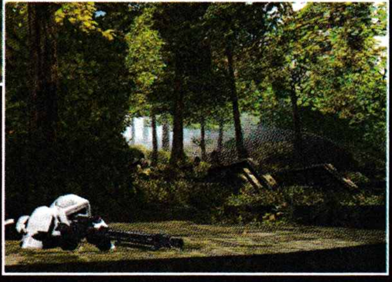
Всеки от тези войници е напълно различен от останалите, дизайнерите обещават тази разлика да не е само на външен вид. Това ще бъде постигнато с разнообразни умения, които бойците ще имат. Бунтовническият шпионин например ще може да се дегизира като имперски войник, а имперският офицер ще може да задава координати за орбитална бомбардировка.

Подобно на Battlefield 1942 и в Battlefront ще можете да управлявате различни превозни средства, като X-Wing-ове, спидери, AT-ST канонерки и много други, според дизайнерите общо над 15 на брой. По терена ще има и различни укрепления и кули, които също ще могат да бъдат използвани от войниците.

Вече ще можете да сеете страх и разрушение от удобната кабина на AT-ST канонерка.

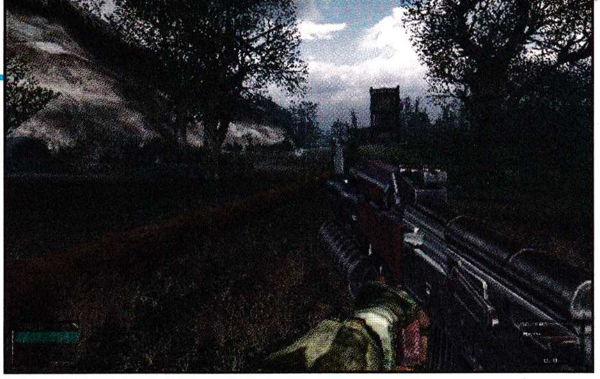


Имперски скаут чака в засада нападението на бунтовниците.



Тъй като Battlefront се разработва както за PC, така и за конзолите Xbox и PS2, за съжаление можем да очакваме сравнително посредствена графика. Все пак конзолният вариант на играта ще изглежда доста добре, сравнено с други конзолни игри. На компютърния екран можете да очакваме малко по-добра графика, но едва ли ще е нещо по-добро от сегашните екшън игри. Дизайнерите споменават, че играта ще използва някакъв специален филтър, но информацията за това не е уточнена. Сигурно поне, е че Battlefront ще предлага огромни, детайлни и разнообразни терени, които няма да са пусти (споменават се как Еуоци ще претичват по картата при битката за Ендор).

Всичко това звучи направо прекрасно, но дали Battlefront ще е поредната просто добра игра на LucasArts или ще се превърне в хит, като Jedi Academy и Knights of the Old Republic, ще разберем чак есента.



S.T.A.L.K.E.R.
oblivion lost

Чакането ще си струва, определено

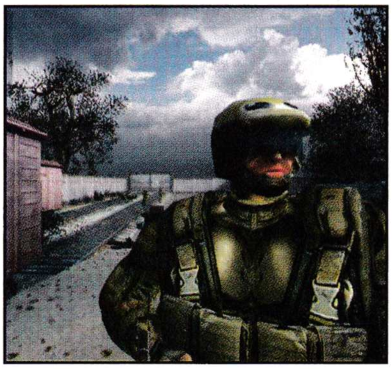
■ GSC Game World ■ www.stalker-game.com
■ survival FPS/RPG ■ TRD: до края на 2004-та

През изминалата една година се изписа и изговори много за новия проект на руската компания GSC Game World. От почти неизвестно заглавие Stalker: Oblivion Lost се превърна в един от най-очакваните first-person шутъри, конкурирайки се пряко с другите два бъдещи мегахита, Doom 3 и Half-Life 2. Следвайки плътно развоя на събитията при конкурентните заглавия, наскоро в интернет се появи ранна пре-алфа версия на играта, която даде възможност на феновете да получат впечатления за готвещия се в кухнята на руснаците деликатес.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

За непросветените – Stalker: Oblivion Lost представлява амбициозен проект, нагърбил се с нелеката задача да представи под формата на RPG/FPS хибрид една алтернативна реалност, в която се случва нова авария в злополучната атомна електроцентрала в Чернобил и в последствие тежко облъчената с радиация Зона около централата започва да живее свой, странен живот.

В тази непозната, враждебна и изпълнена с опасни аномалии обстановка играчът ще трябва да се потопи изцяло, влизайки в ролята на начинаещ сталкер – смел авантюрист, който изследва Зоната и събира артефакти с паранормални свойства, които след това продава на заинтересовани хора и организации от външния свят. Историята на играта вече е добре позната на следящите развитието на проекта, но изтеклата версия не прави нищо, за да я разясни на незапознатите. Това може би се дължи на факта, че в конфигурационните файлове на енджина на играта е написано красноречивото:



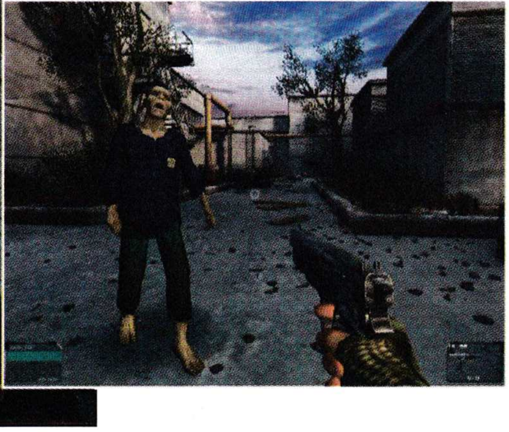
"Compilation date: May 19 2002"

Кратка справка с календара ни разкрива, че от въпросния май 2002 досега е изминала повече от година и половина. Т.е. тази версия на играта по всяка вероятност е просто един от първите тестове на възможностите на разработвания от GSC енджин X-Ray да се справи с представянето на обстановката в играта. Често споменаваните в интервютата с разработчиците DX9 ефекти, както и голяма част от интересните възможности на енджина все още липсват в този ранен build, но дори и без тях графиката вдъхва респект с детайлността си. Същинска наслада за окото са многобройните клонести дървета, прикриващите разпилени отломки ниски храсти и гъстата трева, която никне навсякъде и представлява добър камуфлаж за плоската, текстурирана земна повърхност. Към природните забележителности в играта могат да се добави и "нереално" красивото небе, което в зависимост от случая може да бъде както сиво и свъсено, така и осеяно с живописни бели облачета, озарени от загадъчната алена светлина на залязващото слънце. Пътуванията на членове от екипа на GSC до зоната около Чернобил са дали резултат при убедителното пресъздаване на архитектурните "забележителности", носещи белега на отминалите комунистически времена и настъпилата разруха. Наистина,

няма друга такава атмосфера

Смътното усещане за фамилиарност със западналата соц-обстановка, потънала в бурени и разрушена от времето, се превръща в прокрадващи се страх и напрежение с всяка следваща минута, прекарана в обезлюдения свят на играта под влиянието на уникалното озвучаване, което изпъва нервите до нивото на мазохистично удоволствие с уникалните си фонови музикални мотиви, далечни гръмотевици, самотен кучешки лай, приглушени човешки писъци и други странни, стряскащи и непознати звуци. В играта присъстват и няколко вида противници, които обаче са пределно глупави (нещо нормално за този етап от разработката на играта) и не са показателни за поведението на AI-то във финалната версия.

След видяното в пре-алфата на Stalker, аз лично забравих, че някога съм чакал излизането на Doom 3 и Half-Life 2, и си мисля, че освен ако разработчиците не оплескат генерално нещата в последния момент, Stalker: Oblivion Lost би могъл да се превърне в една от най-оригиналните игри, излизали някога на пазара.



Изпрати **HARD** като SMS на

1025

За абонати на МобилТел и Глобул

Спечели 8xDVD записвачка NEC

Всеки SMS увеличава шанса ви!

Участвай в играта на PC Club!

Очаквайте печелившите в следващия брой на PC Club!

hardwareBG.com

DISTRIBUTED BY

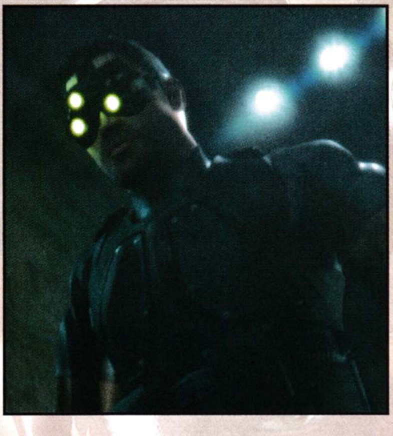
ASBIS®

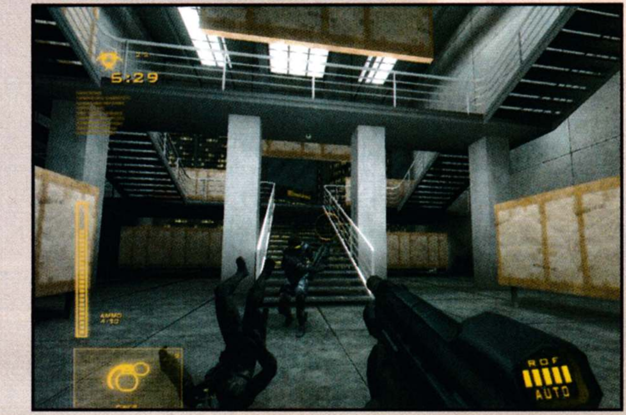
Организатор на играта PC Club.
За участие без SMS изпращайте писма на редакционната поща. Цена на един SMS 0,25 лв. без ДДС.

SPLINTER CELL®
PANDORA TOMORROW

Сам Фишър се завръща с гръм и трясък

■ Ubi Soft ■ www.splintercell.com ■ Stealth Shooter ■ TRD: 28 март 2004





Само преди година Сам Фишър направи скока от пълната анонимност до статута на суперзвезда. Потайният агент от играта Splinter Cell пожъна такъв невероятен успех при своя дебют, че продължението бе само въпрос на време. Ето че това време почти дойде и само след месец или два вторият Splinter Cell ще щурмува сърцата на геймърите, като от Ubi Soft са твърдо решени и този път да надминат всички очаквания.

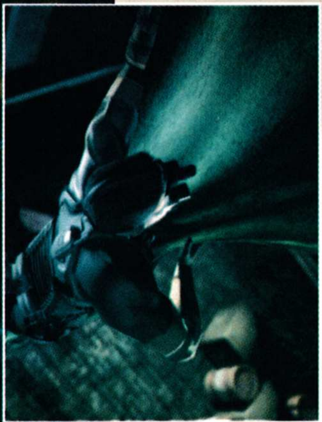
Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Историята този път е доста по-различна. Сам Фишър продължава да е таен агент, но съдбата този път го отвежда в Индонезия. Там местното американско посолство е окупирано от бунтовници, които са взели десетки заложници и заплашват, че ще организират кървава баня, ако исканията им не бъдат удовлетворени. Сред пленените е и виден американски генерал от запаса. Неговото присъствие в посолството пък гарантира, че тайните служби ще направят всичко необходимо за бързото преодоляване на кризата. И решението идва под формата на нашия човек...

А той както знаем не се шегува когато трябва да се вземе правилното решение в точния момент. Сюжетът на новия Splinter Cell не изненадва с нещо особено. Той е напълно в рамките на очакваното и със сигурност може да се причисли към водещите фактори, които биха предизвикали интереса на феновете. Въпреки това тук ще присъстват някои любопитни препратки към конкретни, забулени с мистерия персонажи от първата част. Когато към тях прибавим някои пикантни подробности от житието и битието на Сам Фишър, става ясно, че и в това отношение авторите на играта са приготвили някои закачки, с които да привлекат вниманието.

Несъмнено от много по-голямо значение е геймплея. Той е точката, в която се съсредоточават всички надежди и очаквания на феновете. Когато на пазара се появи първата серия се чуха известни критики. Някои от тях имаха сериозни основания, други не чак толкова. Една от очевидните причини за противоречивите мнения беше, че геймплеят трудно можеше да се сведе до познатите масови безмозъчни кланета, с които някак привикнахме през годините. Комбинацията от тотален екшън и доста задълбочени стратегически елементи се оказа конфликтния пункт при оценките за първия Splinter Cell.

И все пак „златната“ комбинация от тактическа екшън-игра и Том Кланси нямаше как да не успее. Въпреки, че обикновено е трудно продължението да достигне нивото и популярността на оригинала, Pandora Tomorrow като че ли има потенциала да покаже, че това не е някакво общовалидно и неоспоримо правило. За щастие хората от Ubi Soft очевидно са решили да се вслушат в „гласа народен“ и са се постарали да съобразят особеностите на своето творение поне с част от



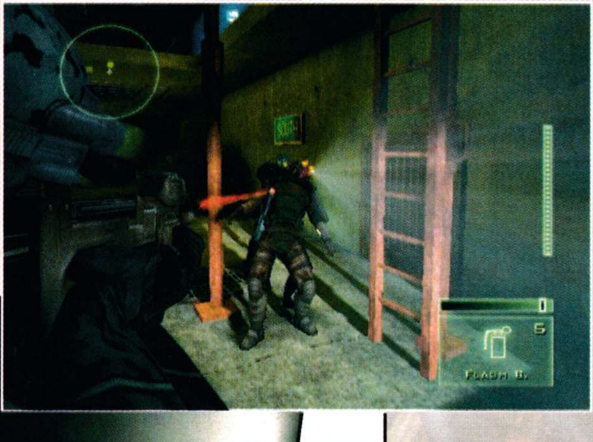
изискванията на тези, които евентуално биха платили, за да могат да се вживеят в ролята на Сам Фишър. Авторите са се постарали да запазят традицията, но и да направят нещата по такъв начин, че освен заклетите почитатели на играта, да бъдат привлечени също част от привържениците на екшъните с по-малко усилия. И все пак вълшебната думичка определяща успеха в играта продължава да е „стелт“. Управлението на героя със своите типични особености, които преди да започнат да доставят истинско удоволствие, би следвало да бъдат усвоени на прилично ниво. Колкото по-невидими са действията в играта, толкова по-голяма е вероятността те да бъдат ефективни и успешни. Независимо от някои мнения, Splinter Cell си остава верен на традицията и за щастие на едни и за нещастие на други, няма абсолютно никакви изгледи Сам Фишър да се превърне в един друг наш стар познайник – значително по-сериозния Сам.

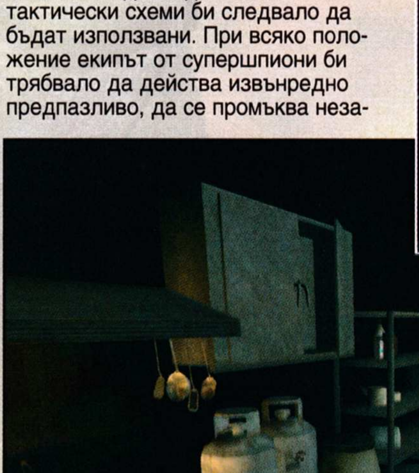
А иначе екшънът продължава. Главният герой отново разполага с всевъзможни хай-тек джунджурии, някои от които ще му помагат в справянето с всевъзможни заплетени ситуации. Ролята на „цивилните“ персонажи в развитието на играта се повишава, така че с тях трябва да се внимава. Налице е също известно усъвършенстване на изкуствения интелект, който бива определян от запознати като Ambient AI. Какви ще бъдат неговите практически измерения ще разберем едва, когато видим крайния резултат.

Може би най-голямото предизвикателство пред разработчиците е разработката на мултиплейър, който да става за нещо. Тук ще има сериозни изненади. Една от тях е резултат от горещото желание на феновете да се пробват срещу самия Сам Фишър. Как точно ще се развиват събитията в схватката срещу главния герой в играта все още не е напълно известно, но звучи много примамливо като идея. Онлайн-играта ще се отличава със следните особености. Играчите ще бъдат разделени на два тима. Първият е този на наемниците, а вторият – на елитен разузнавателен тим. Според различните информации, наемниците ще играят във FPS-перспектива, което е нещо напълно нетипично за концепцията на Splinter Cell. Те ще имат на разположение впечатляващ арсенал. Срещу тях екипът на супершпионите ще разполага с най-разнообразно високотехнологично оборудване, а геймърите избрали този тим ще участват в събитията от добре познатата гледна точка от трето лице. Очаква се отборът на наемните бойци да бъде оборудван с екстри като сензори за движение и прожектори, които ще позволят по-лесното разкриване на противника. Тежкото въоръжение и различните средства за защита на наемниците не им дават някакво забележимо предимство, а служат за постигане на баланс в битките срещу бойците на „тихия фронт“. Като се имат предвид различната екипировка двата екипа и перспективата им на участието в действията, вероятно и сами може да се досетите какви тактически схеми би следвало да бъдат използвани. При всяко положение екипът от супершпиони би трябвало да действа извънредно предпазливо, да се промъква незабелязано и да нанася светкавични смъртоносни удари. Наемниците от своя страна очевидно ще разчитат на повече внимание, ефективна организация при претърсването за „невидими“ противници и солидна огнева мощ, с която да се опитат да се противопоставят на добре оборудваните и потайни врагове. Независимо от стратегията, ключовата дума за отборния вариант в Splinter Cell 2 ще бъде екипната работа. Подобни мултиплейър варианти са сравнително необичайни и странни като хрумвания, така че със сигурност би трябвало да грабнат вниманието и да предизвикат множество разнопосочни мнения.

Въпреки че Splinter Cell 2 ще бъде базиран на графичния енджин от първата част, по отношение на визията също се очаква забележим напредък. Това е напълно естествено, тъй като Pandora Tomorrow неизбежно ще бъде сравнявана с новите заглавия, които ще излязат през тази година. Това означава максимално реалистична анимация, висока детайлност, преработени физически модели и като краен резултат гледка, която би трябвало да си заслужава. За това говорят появилите се кадри от играта, които наистина правят добро впечатление.

Дали Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow ще постигне колосалния успех на първата игра ще разберем скоро. Комбинацията от оригинални хрумвания и старата слава са сериозна гаранция за наличието на потенциал заглавието да се превърне в тотален хит. Дали това ще се случи и големият интерес е бил оправдан, ще трябва да изчакаме още малко, когато играта се появи официално на пазара.





THE FALL

Last Days of Gaia

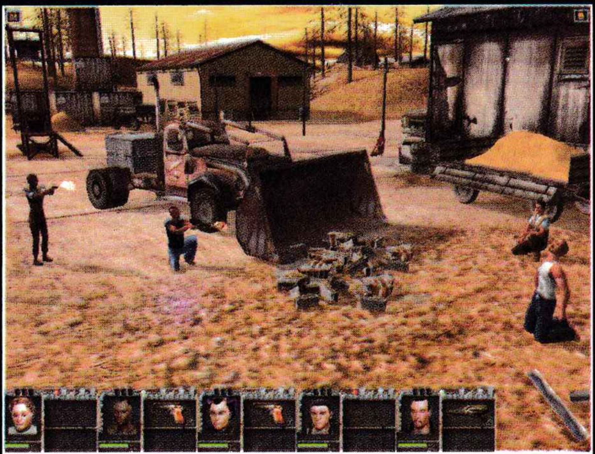
■ Silver Style Entertainment ■ www.the-fall.com ■ Ролева игра ■ TRD: Q1 2004

Знаете ли какво е пост-апокалиптичен свят? Според Fallout феновете, светът след решението на Interplay да спре разработката на третата игра от поредицата. Silver Style обаче са решени да запълнят празнотата... и май ще успят, донякъде.

Апостол Апостолов
raynerape@mailbg.com

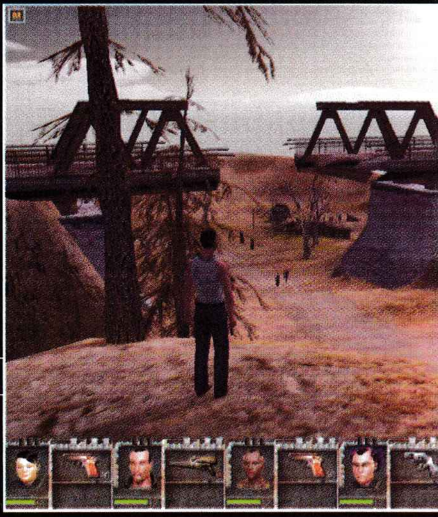
След първия си опит с посредствената ролева игра Gorasul, която разочарова повечето фенове на Baldur's Gate, немците от Silver Style Entertainment като че ли стегнаха редиците си и започнаха да правят качествени заглавия. Когато Silver Style обявиха, че за тази пролет ни готвят нова амбициозна ролева игра на пост-апокалиптична тема под заглавието The Fall: Last Days of Gaia, първата ми мисъл бе, че някой се опитва да препечели от шума, обгърнал завръщането на Fallout. По ирония на съдбата обаче, Interplay предадоха очакванията на хилядите си фенове, тъй че на The Fall се пада да брани честта на жанра през тази година. Дали ще успее или не? Всъщност има ли никакво значение? Светът тъй или иначе е обречен...

CO_2 за всички!



▲ Дори в най-напечените ситуации ще имате пълен контрол над своите бойци.

Историята на The Fall се развива в далечната 2062 г., когато погледът на НАСА е твърдо насочен към колонизацията на Марс. Изградени са шест огромни кораба, чиято цел е да изсмучат голяма част от въглеродния двуокис от атмосферата на червения гигант. Но, за нещастие, корабите попадат в ръцете на екстремистка групировка, която заплашва света с унищожение, ако не бъдат изпълнени исканията им. Преговорите се провалят, когато терористите без явна причина изхвърлят целия запас от въглероден двуокис в атмосферата на Земята. Последствията от това са фатални – мощни урагани, покачване на температурите и морското равнище, невиждана досега промяна на климата на планетата... завинаги.



Двадесет и една години по-късно животът на избраният от съдбата герой е на път да се промени. В малко селце в южната част на Съединените щати животът е труден и изпълнен с лишения. След като изгубва родителите си в битка с местни престъпници, той се отправя към Ню Мексико, откъдето идват слухове, че се заформя ново правителство. Самовъзгласилият се президент се обявява срещу хаоса и събира армия от наемници, което е шанс за нашия човек да отмъсти и въдвори малко ред. Скоро обаче нещата се усложняват и на него ще му се наложи да си намери място в разпадащия се баланс между закон и безредие.

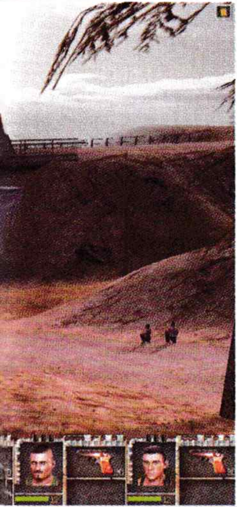
IT'S NOT FALLOUT, STUPID!

Първото впечатление, което The Fall оставя, е че авторите са се опитали максимално да избегнат приликата с Fallout. Носталгичният дух на петдесетте тук е заменен със съвременен, мрачен облик. Silver Style нареждат сред вдъхновилите ги заглавия такива хитове като Gothic и Jagged Alliance, като от първата са взели детайлния, постоянно променящ се игрови свят, а от втората – тактическите битки. Геймплеят също е променен, като акцентът е поставен върху управлението на екип от шест персонажа, всеки от който ще има собствена идентичност и ще си взаимодейства с останалите в зависимост от собствените си интереси, в стил Baldur's Gate. Персонажите ще пускат коментари помежду си и според заобикалящата ги среда, като по този начин ще предоставят полезна информация на играча.

Независимо че The Fall ще предложи заплетена сюжетна линия с над 3000 страници диалог, забележителното в играта ще бъде игровият свят. Обхващащ голяма област, разположена някъде между щатите Тексас и Аризона, той ще е разделен на няколко дузини подобласти, всяка с размер от няколко квадратни мили пустош, населена с градове, селца, постове и други екзотични локации. Авторите са обърнали внимание и на детайлите, така че в играта ще има задължителната смяна на ден с нощ, богата фауна и реалистично поведение на неигровите персонажи (над 1000 в цялата игра), със собствен дневен план и реакция според репутацията на героя. Персонажите ще имат пълна свобода на придвижване, като то в тази игра ще напомня за Arcanum, и често в зависимост от това накъде се отправят ще зависи

▼ Малкото останали автомобили са сред най-ценните придобивки в играта.

▲ Гледки от аризонската пустош. Картата на The Fall ще покрива дори по-голяма област от тази в двете Fallout игри.



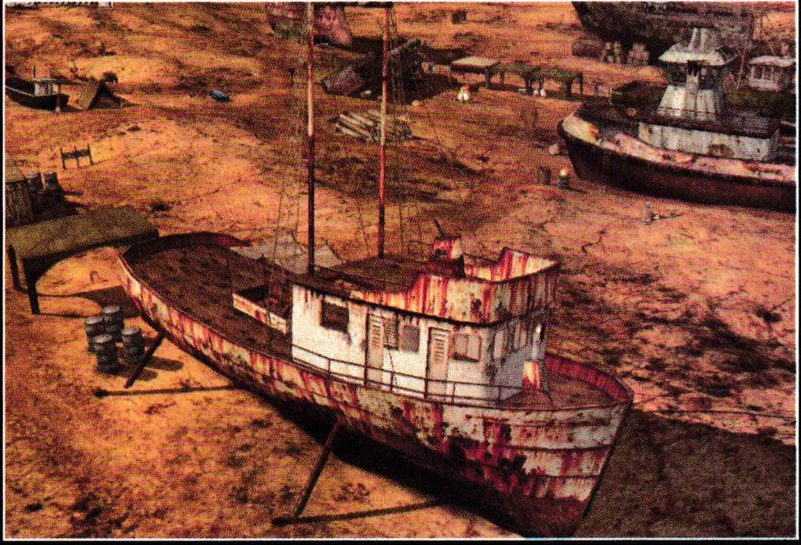
Преди да влезете в селото, огледайте се внимателно... винаги има охрана.

развитието на сюжета и задачите, които ще могат да изпълняват. Нещо повече, веднъж щом сюжетната линия бъде завършена, играта няма да завърши с прощално клипче, а ще остави играчите да доразвият своите персонажи и завършат всички второстепенни задачи, които са пропуснали. От Silver Style намекват, че в момента се работи паралелно над допълнение към играта, чиято цел е именно да "продължи" сюжетната линия, без да се налага да се правят нови персонажи.

Системата – нищо S.P.E.C.I.A.L.-но

Нарочно оставих игровата система за накрая, защото на фона на всички обещания дотук, тя изглежда сравнително постна. Изграждането на персонажи преминава през разпределянето на точки между шест основни характеристики (Сила, Бързина, Ловкост, Издръжливост, Интелект, Чар), всяко със стойност между 1 и 20, и четиринадесет умения със стойности от 1 до 99, сред които седем за боравене с оръжия и седем покриващи области от познанието като Оцеляване и Управление на превозни средства. Прави впечатление, че в списъка не фигурира нито едно социално умение. От Silver Style обещават, че Чарът на персонажа, както и избраният при създаването на персонажа облик, ще оказват основно влияние при разговорите, но фактът сам по себе си е показател. При създаването на персонажа ще бъде възможно да се определи и неговият произход, като от това ще зависи началната екипировка.

Развитието на шестте персонажа преминава по изпитания с времето метод на натрупване на точки Опит чрез избиване на всякаква паплач и изпълнение на задачи. При издигане в ниво, всеки персонаж ще получава точки за разпределение между своите умения и характеристики. За да замажат липсата на индивидуализиращи качества, авторите са решили да дадат на играча избор от няколко специализации. Така например при достигане на стойност 75 в умението за Бой с Леки Оръжия, персонажът може да се специализира в стрелба в клекнало или легнало положение, бързо презареждане или точно насочване. Самите умения са балансирани така, че всяко от тях да има приложение в играта. Умението за управление на превозни средства позволява да се използват останали от миналото автомобили, а когато закъсат в пустошта, чрез познанията по Оцеляване героите ще се хранят с местната фауна или ще копаят дупки в земята, търсейки вода. На когото екипировката не се харесва, ще трябва да стане Инженер, защото само той ще може да я подобрява или да създава нови предмети от налични части.

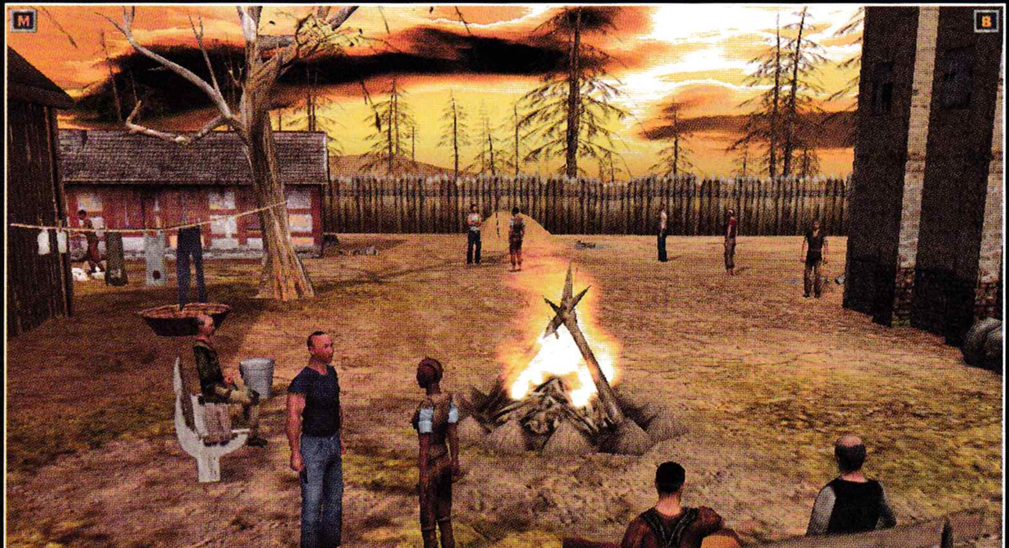


Някога тук е имало река. Днес единствено корабите са останали за да напомнят за това...

Бий се бавно...

Когато дойде време да се извади оръжие, The Fall ще предложи реално-времеви битки, прекъсвани за преценяване на всяко действие. Благодарение на функцията AutoPause играта сама ще спира действието при дадено събитие, като откриването на враг или спадането на здравето на персонаж до критично ниво, така че постоянното натискане на spacebar-а на всеки няколко секунди няма да е наложително. Изборът от условия ще е наистина огромен, така че всеки ще може да нагласи изискванията по собствен вкус. Нещо повече, хардкор феновете на походовите битки ще имат тази възможност, като след извършването на определено количество действия от всеки участник в битката, играта ще се спира, за да се зададат нови заповеди. Дори и да пропуснете да ги инструктирате какво да правят, когато животът им виси на косъм, персонажите ще имат собствено поведение, което ще стои на заден план и ще запълва пробойните във вашия план. Те ще могат да залягат сами, да използват заобикалящата ги среда за прикритие и прочие. Оръжейният потенциал ще е приемлив, с над 60 налични оръжия в общо шест категории. Като цяло Silver Style обещават най-задълбочената бойна система, появила се в триизмерна ролева игра, което е смело изказване. Но всичко е възможно.

The Fall: Last Days of Gaia ще бъде изцяло солово изживяване – кооперативен мултиплейър ще се появи единствено с очакваното разширение по-късно тази година. Играта е умерено амбициозно заглавие с достатъчно потенциал, за да се наложи на пазара, а ако изпълни поставените обещания, ще успее и да стопли смразените от пост-атомната зима сърца на Fallout феновете. Очаквайте The Fall през пролетта.

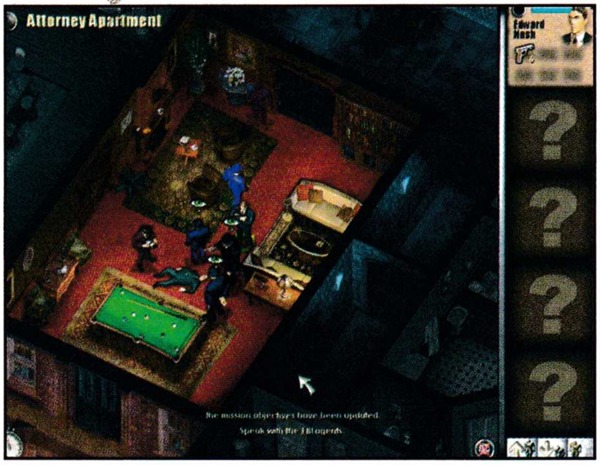


По залез слънце всички се събират на площада. Идеалното място за събиране на информация.

CHICAGO 1930

Гангстерски войни от създателите на Robin Hood и Desperados

■ Spellbound/Wanadoo Edition ■ www.chicago1930-game.com ■ P3 800, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video, 700 MB HDD ■ тактическа реалновремева игра ■ 1 CD



The mission objectives have been updated.

▲ Не всички мисии се съсредоточават върху битките, например тук ще трябва да ръководите криминално разследване.

Ако в историята има случай на град, попаднал изцяло в студената хватка на престъпността, то това безспорно е Чикаго по времето на Сухия режим. Ежедневни гангстерски войни, престрелки, убийства и една абсолютно безпомощна и корумпирана полиция – в тази размирна епоха ще ви отведе Chicago 1930 – новото отроче на немската компания Spellbound, създателите на Robin Hood: The Legend of Sherwood и Desperados: Wanted Dead or Alive.

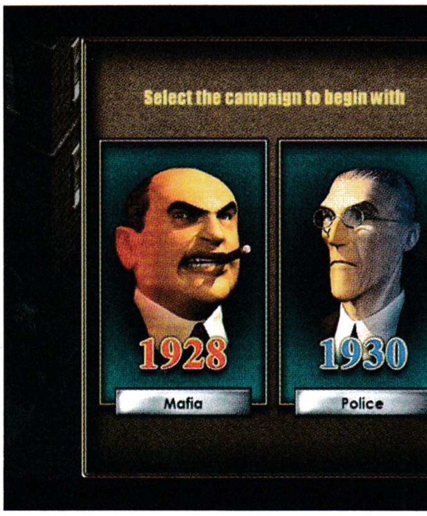
Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Сърцето на играта си остават тактическите реалновремеви мисии и ръководенето на група персонажи с разнородни способности. Като основна новост авторите посочват добавянето на някои ролеви елементи по отношение на развитието и формирането на показателите на героите. Ще се спра по-подробно на този момент по-нататък в статията, но държа още от началото да спомена, че новостите не са особено радикални и като цяло

Chicago 1930 много прилича на предишните заглавия на Spellbound

Още в началото ще трябва да направите избор между трите предложени степени на сложност, които определят стартовите показатели на героите, уменията на противниците и т.н. Ако имате какъвто и да е опит с подобни игри, препоръчвам ви да започнете поне на ниво Medium, защото в режим Easy няма да успеете да се насладите максимално на играта – героите започват с прекалено високи статистики и нямат мегдан за развитие, а мисиите стават твърде лесни, след като веднъж им хванете чалъма.

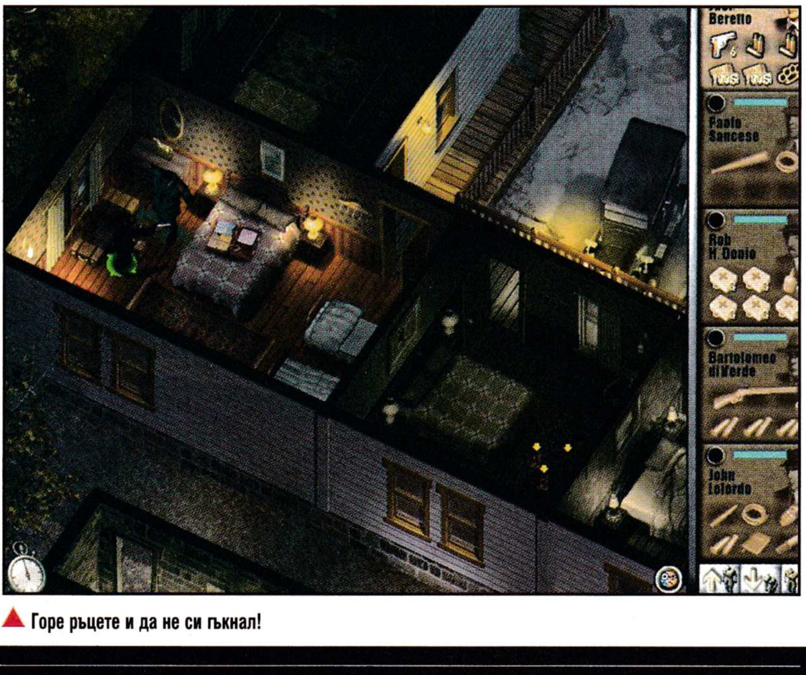
Вторият избор, който трябва да направите, е не по-маловажен – дали да започнете с гангстерската кампания или с тази на полицаите. В първия случай ще се превъплътите в Джак Берето, дясната ръка на мафиотския бос Дон Фалконе (алтер егото на Ал Капоне). Очакват ви кървави схватки с ирландците, практически контролиращи Чикаго по онова време, и с полицията, която



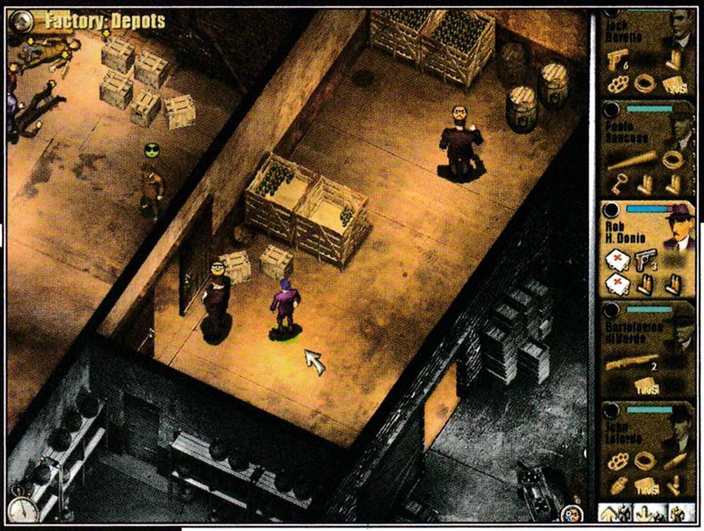
немощно се опитва да сложи край на престъпните ви дела. Във втората кампания ще се пренесете от другата страна на барикада – ще ръководите отряд недосегаеми ченгета, оглавявани от агента на ФБР Едуард Наш, който е готов на всичко, за да залови Дон Фалконе или поне да направи живота му колкото се може по-труден. Най-добре е да изиграете двете кампании именно в този ред, защото сюжетите им са обвързани, а хронологически първата започва две години преди втората – съответно 1928 за мафиотите и 1930 за полицаите.

Гангстерите имат малко по-богат арсенал (само те могат да ползват гранати и ножове), а също така и повече свобода на действията в мисия. Като цяло, когато играете с тях, имате пълната свобода да премахвате окончателно противниците си и

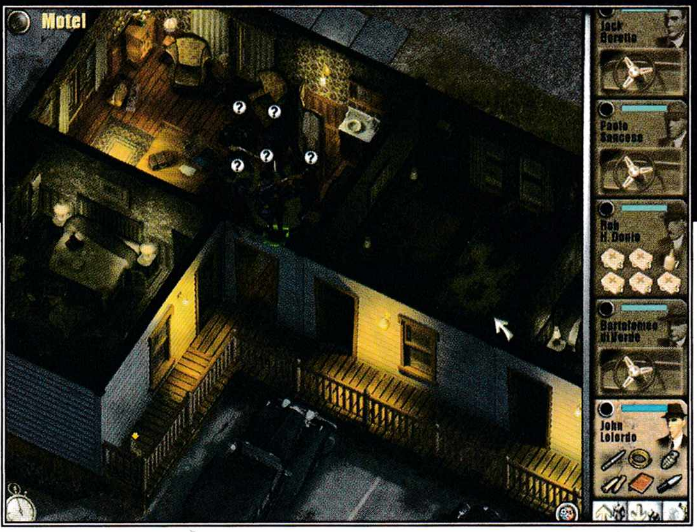
▼ Анимациите не са зрелищни, но определено създават подходящата атмосфера.



▲ Горе ръцете и да не си гъкнал!



▲ Какво имаме тук – спиртоварната на ирландците... Дон Фалконе ще бъде доволен.



▲ Този път ме сгащиха...

▲ С мафиотите или с ченгетата ще предпочетете да играете първо?

КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА	3
ЗВУК	3
ГЕЙМПЛЕЙ	4

дори цивилните граждани. След подобни убийства е важно да не оставяте свидетели – можете да подкупите или да отстраните очевидците. Ако неколкократно пропуснете да вземете подобни мерки, героят ви ще бъде арестуван от ФБР, благодарение на голямото количество свидетелски показания срещу него. Все пак не прекалявайте с убийствата на цивилни, защото дори за един криминален бос популярността в града е важна. Полицаите не могат изобщо да си позволят подобен произвол и са длъжни да арестуват онези противници, които не оказват съпротива. По една иконка, която се появява над главата на неигровите персонажи, можете да прецените дали имате правото да стреляте по тях, да ги арестувате или да ги повалите в безсъзнание. Всякакви нарушения от ваша страна са нежелателни, дори когато няма свидетели, а ако те станат твърде много, съответният герой ще бъде отстранен от служба.

Кампаниите се ръководят от картата на Чикаго,

по която можете да прецените каква територия контролират различните групировки в момента и да изберете следващата си мисия, най-често измежду две алтернативи. Всеки квартал, който е под ваше влияние, ви дава определени предимства – най-често нови герои или оръжия, но понякога и други облаги, например популярност сред обществото (ако контролирате вестниците), или пък известна юридическа подкрепа (ако сте завладели Градския съд).

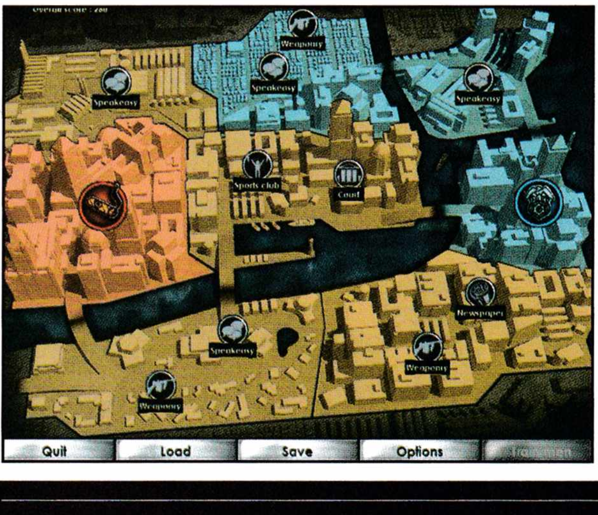
Нека кажа няколко думи и за новите ролеви елементи, както обещах в началото на статията. Всеки персонаж има пет основни умения – стрелба, хвърляне, близък бой, първа помощ и чар. Те могат да придобиват стойности от нула до пет. Уменията влияят по очевиден начин на ситуациите в игра – например стрелбата повишава точността и щетите с огнестрелни оръжия, а ако искате да използвате ефективно аптечките или да упоявате враговете с хлороформ, то е желателно да имате висок показател "първа помощ". Когато използвате често определено умение, можете да бъдете сигурни, че след мисията то ще се повиши с една степен, стига да не е достигнало вече максимума си. Другият начин да подобрите статистиките си е чрез разпределяне на специални бонуси, които откривате в мисиите и които качват определено умение на някой герой с една степен. Не можете по този начин да дадете на герой ново умение (такова, в което има ранг нула), освен ако не контролирате един определен квартал от града, който дава възможност за придобиване на нови способности. Струва си да спомена още, че отделните персонажи имат афинитет към някои дейности или оръжия – например стрелба с определено оръжие, промъкване или наблюдателност. Този афинитет подобрява съответния показател дори над тавана от пет точки. Например, ако имате герой с афинитет +2 към оръжието "автомат" и освен това пет ранга на умението стрелба, то той ефективно ще има 7 точки, когато стреля с автомат и ще е забележимо по-добър от останалите стрелци в групата. Всичко това звучи доста интересно, но на практика не променя съществено геймплея – естествено е да окомплектовате разнородна група и да използвате всеки персонаж в това умение, в което е най-добър.

В Chicago 1930 има какво да се критикува – героите имат различен външен вид, но не проявяват никаква персоналност и дори наченки на собствен характер, за разлика от предишните игри на фирмата.

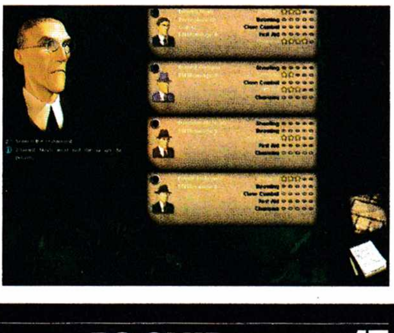
Изкуственият интелект ме остави с противоречиви впечатления – понякога неигровите персонажи се държаха разумно за съответната ситуация, а друг път – съвсем неадекватно. Жалко е, че вашите герои са съвсем безпомощни, когато не ги управлявате – ако групата се бие едновременно на два фронта, ще имате сериозен проблем, макар че мисиите умишлено са построени така, че да не възникват подобни ситуации. По отношение на графиката, звука и музиката играта не предлага нищо подобро от предшествениците си, дори ми се струва, че е малко по-лоша. Въпреки тази демодираност относително бързи машини се затрудняват, когато на екрана едновременно има много раздвижени обекти.

При всички тези дребни недостатъци, Chicago 1930 сигурно ще се хареса на всички, които са се забавлявали с предишните игри на Spellbound. Аз я заиграх с голям ентусиазъм, но в крайна сметка останах малко разочарован от нея – найвече защото тя не предлага кой знае какви съществени новости в сравнение със своите предшественици Robin Hood и Desperados. При все това тя е качествена игра, която изпъква на фона на сушата, характерна за началото на годината.

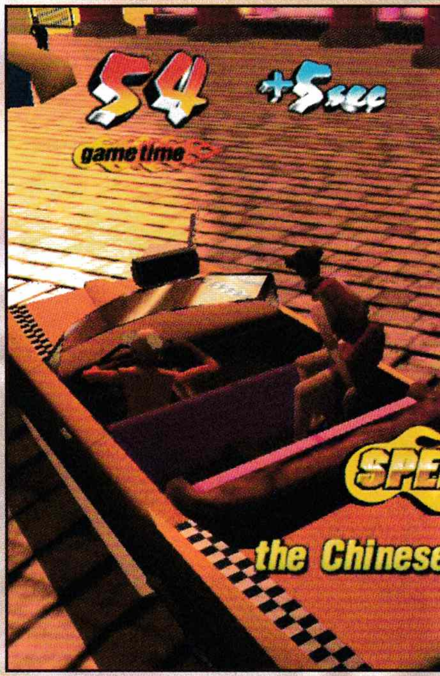
▼ Град Чикаго е разкъсван в борбата между гангстерите.



▼ Героите имат различни статистики – важно е в групата да присъстват разнородни персонажи.

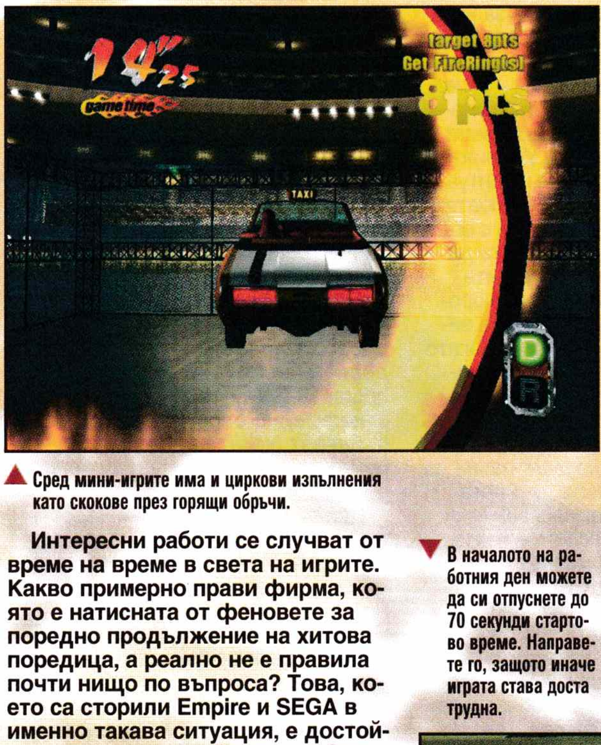


Crazy Taxi 3
High Roller



А "бакшиш" да ме наричат, първа радост е за мене!

■ Sega/Empire ■ www.empireinteractive.co.uk ■ P3 1 GHz, 128 RAM, 3D Video с DirectX 8.1 Hardware ■ Action Racer ■ 1 CD



▲ Сред мини-игрите има и циркови изпълнения като скокове през горящи обръчи.

Интересни работи се случват от време на време в света на игрите. Какво примерно прави фирма, която е натисната от феновете за поредно продължение на хитова поредица, а реално не е правила почти нищо по въпроса? Това, което са сторили Empire и SEGA в именно такава ситуация, е достойно за патентоване. В новото Crazy Taxi ще намерите всичко от първите две части с добавен нов град.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Игралите някое от досегашните издания на Crazy Taxi ще имат невероятното усещане, че този филм вече са го гледали. И чувството не лъже! Този филм вече действително е показван по най-различни компютърни монитори и телевизионни екрани. Новото Crazy Taxi в известен смисъл е римейк на първите две игри с някоя и друга новост.

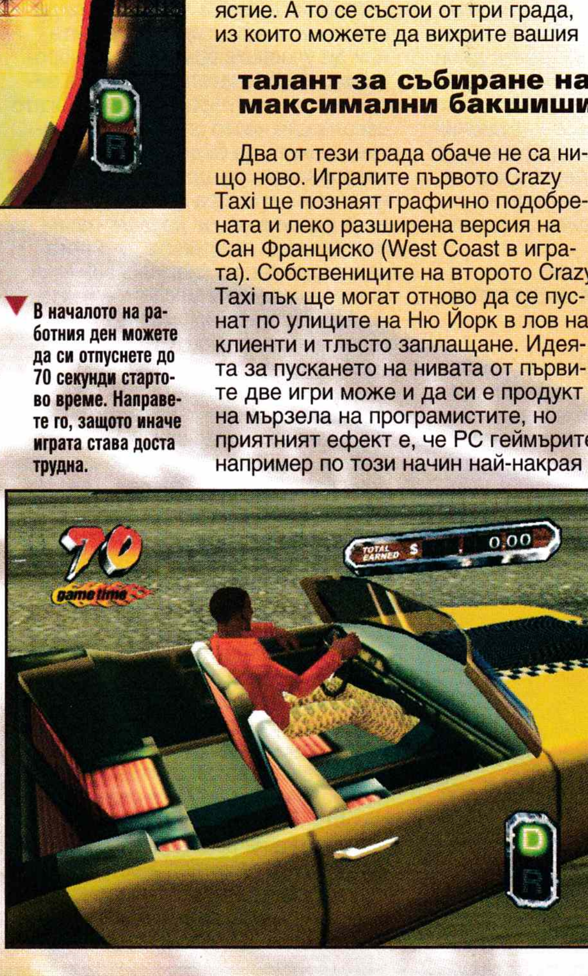
Да започнем обаче отначало. В главното меню си очакват три основни нива и специален режим на игра, наречен Crazy X, който съдържа няколко мини-игри от типа "унищожете всички летящи чинии за 50 сек.", "скочете 400 м с вашето такси" и други подобни. Мини-игрите обаче, въпреки своята забавност, са си чист пълнеж и трябва да бъдат разглеждани като бонус към основното ястие. А то се състои от три града, из които можете да вихрите вашия

талант за събиране на максимални бакшиши

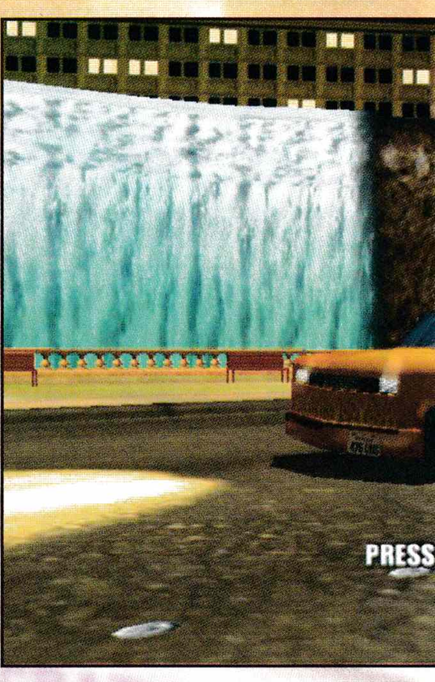
Два от тези града обаче не са нищо ново. Игралите първото Crazy Taxi ще познаят графично подобрената и леко разширена версия на Сан Франциско (West Coast в играта). Собствениците на второто Crazy Taxi пък ще могат отново да се пуснат по улиците на Ню Йорк в лов на клиенти и тлъсто заплащане. Идеята за пускането на нивата от първите две игри може и да си е продукт на мързела на програмистите, но приятният ефект е, че PC геймърите например по този начин най-накрая получават възможност да подджиткат и второто "Лудо такси", което до момента бе излизало само за конзоли. Естествено двата стари града предлагат по някоя и друга дребна новост. Шофьорите и колите са си същите, но и на двете места има допълнителни местности, а графиката е значително подобрена спрямо първоначалните версии. Възможни са и някои нови тактики, защото в първото Crazy Taxi преди години, примерно, все още вашата кола нямаше възможност да използва техники като Mad Dash, а с тяхна помощ определени квартали могат да бъдат минавани по много по-ефективен и доходоносен начин.

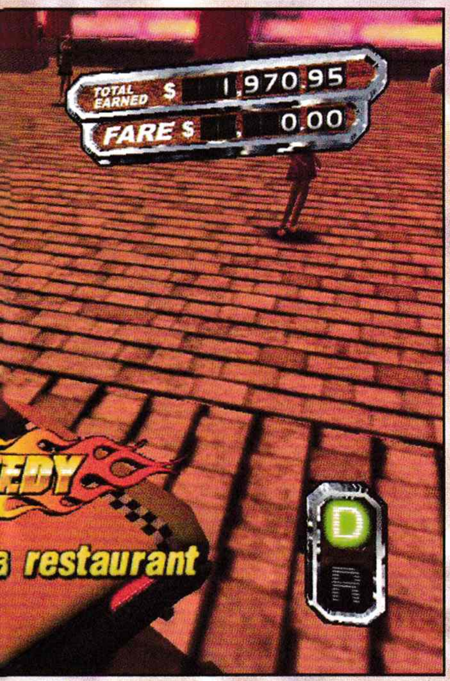
Все пак в третото издание на

▼ В началото на работния ден можете да си отпуснете до 70 секунди стартово време. Направете го, защото иначе играта става доста трудна.



▼ Винъс е дебела лелка, но това не й пречи да изпълнява луди каскади.





▲ Ако закарате пътниците за рекордно кратък срок, ви очаква тлъст бакшиш.

Crazy Taxi не всичко е претоплена стара манджа. Освен модернизираните стари нива програмистите все пак са предложили и един нов град. В случая става дума за виртуален Лас Вегас, който в играта е кръстен Glitter Oasis. В комплект с него получавате, разбира се, и порция от четирима таксисти, като всеки един от тях си има и свое уникално возило. Не знам поради каква точно причина (най-вероятно програмистки мързел) обаче

новите герои могат да се използват само в новото ниво,

а старите "пушки" от Crazy Taxi 1 и 2 съответно в техните си градове и никъде другаде. Поне според мен нямаше да е особено трудно всеки един от колоритните "бакшиши" да може да се изявява и в трите града, но това явно ще си остане само добро пожелание.

НОВИЯТ ГРАД

Лас Вегас е новото място, което ви представят SEGA и Empire. Градът предлага изключително разнообразие и ще ви занимава поне седмица, докато започнете да правите действително големи обороти. Glitter Oasis, както е кръстен градът в играта, включва два сравнително обособени района. Първият е градската част, която предлага типичните огромни казина и хотели, както и действително широки булеварди с по шест и повече ленти. Тук е особено важно да сте овладели техниката Crazy Dash, защото в противен случай ще загубите много време, докато карате със стандартната скорост на вашето такси! Другият район е извънградската част, която включва каньони, скални масиви, езера и всякакви други off-road елементи. В интерес на истината, когато клиентите ви подкарат натам, ви чакат сериозни предизвикателства. Всяко изхвърчане от пътя е свързано с голяма загуба на време и на практика означава край на играта. В тази връзка ви препоръчвам най-сериозно да избягвате курсове с по четирима пътници извън града преди да опознаете в детайли пейзажите, защото иначе ви чакат много неприятни емоции. Като цяло Лас Вегас, освен че е по-красив като визия, е и значително по-труден за овладяване от другите два града и ако за пръв път играете Crazy Taxi, е по-добре първо да потренирате в Сан Франциско и Ню Йорк, за да си спестите евентуално разочарование от играта.

Всички тези забележки обаче остават в миналото точно в момента, в който успеете да си изберете герой и да тръгнете на лов за клиенти. Crazy Taxi е колкото семпла, толкова и гениална игра. Реално вашата задача е от проста по-проста. По улиците има потенциални клиенти, които трябва да бъдат извозени до желаните от тях места. Вицът е, че имате лимит на времето, за което трябва да изпълните успешно курса. Ако не се вместите в него, клиентът не плаща нищо. Ако пък закарате пътника изключително бързо, ви чака тлъст бакшиш. Именно бакшишите са и основният ви стимул в играта. Такива получавате освен за експедитивност при карането и за каскадьорски изяви или пък за особено

самоубийствени маневри в насрещното движение

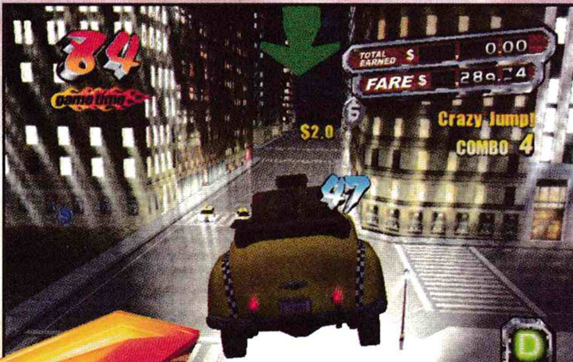
Въобще Crazy Taxi поощрява всячески лудото каране и ако се опитвате да спазвате дори елементарните правила за движение, няма да я докарате доникъде. Просто без дива скорост и шеметни скокове часовникът в горния ляв ъгъл на екрана бързичко ще стигне до нулата и ще видите надписа "Game Over". След него пък следва рекапитулация на изминалия работен ден и получавате специална грамота. Тя е разделена на четири категории в зависимост от спечелените пари, като вашата цел е да се докопате до заветния "Клас S". Ако го спечелите ще имате възможност и да изгледате невероятно зрелищно повторение на вашите таксистки приключения. В общи линии повече в играта няма. Няма да намерите нито скрити градове, нито пък можете да отключвате нови герои. Всичко си е достъпно от самото начало, което пък означава, че като овладеете съответния град и видите всички квартали, няма да имате особен стимул да се пускате пак из него, освен за да подобрите собственото си постижение за спечелени пари.

Като цяло Crazy Taxi 3 точно като своите предшественици е неангажиращ аркаден екшън, който няма никакви претенции за реализъм и също така едва ли ще ви задържи пред монитора месеци наред. Това въобще не е била и целта на авторите. Идеята е била да се създаде забавление за две-три седмици и то е постигнато по почти перфектен начин. Просто в тази игра има бесен и изключително забавен екшън, много готини лафове, страхотна музика и графични изненади на всяка стъпка. Повече сякаш не е и необходимо, защото дори и така играта е трепач, ще ви зариби на секундата и няма да ви остави, докато не видите всичко от трите предложени града.

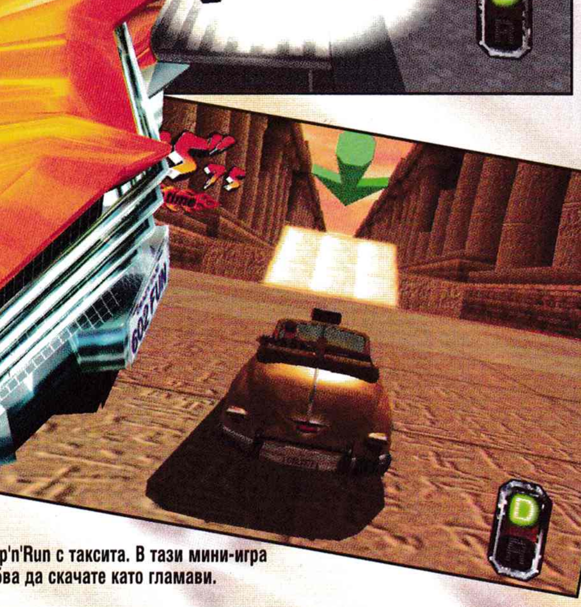
КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА	3
ЗВУК	3
ГЕЙМПЛЕЙ	4



Дивите скокове водят до сериозни финансови резултати.



Jump'n'Run с таксита. В тази мини-игра трябва да скачате като гламави.

ONIMUSHA

По-добре късно, отколкото никога... дали?

■ Capcom ■ www.capcom.com ■ survival horror ■ 4 CDs

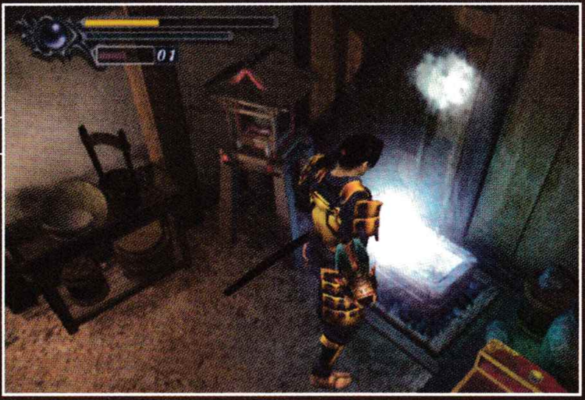
Onimusha е поредното PlayStation 2 заглавие, което пристига за PC с огромно (близо 3-годишно) закъснение. Докато конзолчиците вече очакват третата част от поредицата, PC-геймърът трябва да се радва на първата. Поне да беше нещо повече от набързо скалъпен порт, но на кого му пука всъщност. Играта се е наложила в конзолните среди и сега дори само името е достатъчно за добри продажби при компютрите, а това е най-важното.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

След подобен увод вероятно вече сте си помислили, че Onimusha е за recycle bin, но истината е, че далеч не е боклук, въпреки многото си недостатъци, повечето от които поради остаряване и калпаво портване. Темата за хитовите конзолни игри и зле реализираните им портове не е нова и затова няма да задълбавам повече в нея и ще премина към представяне на самата игра.

Историята в общи линии е добра. Макар че, ако беше поне малко позаплетена, нямаше да се разсърдя, но и в този си вид е достатъчно увлекателна. Главният герой е Samanosuke и него ще имате честта да управлявате през по-голямата част от играта. Разбира се, както при повечето игри от този жанр, ще играете и с още един герой – нинджата Kaede, която е била изпратена да убие Samanosuke, но вместо това се съюзява с него. Задачата на двамата герои е да намерят принцеса Yuki, която е била отвлечена от демоните за някаква мрачна церемония. Въпреки че е могъщ воин, Samanosuke не може да се мери с демоните и затова получава подарък от клана на огретата – ръкавица, с която може да изсмуква душите на убитите от него същества и така да придобие силата, необходима му да унищожи демоните и да спаси принцесата.

Всеки път, като убиете някакво демонично създание, от него ще излязат души, които могат да бъдат един от три цвята. Червените се съхраняват в ръкавицата за ъпгрейд на оръжията, сините пълнят магическия бар, от който зависи специалната атака, а жълтите лекуват главния герой. Колкото по-голям и силен е противникът ви, толкова по-голяма душа има и ще напълни повече съответния бар. Цветовете на душите са малко на произволен принцип, но въпреки това червените се срещат значително повече. В началото ще разполагате единствено с меча на Samanosuke, но в процеса на игра ще намирате както по-могъщи (магически) мечове, така и лък, и пушка, които са предимно за недостижими врагове.



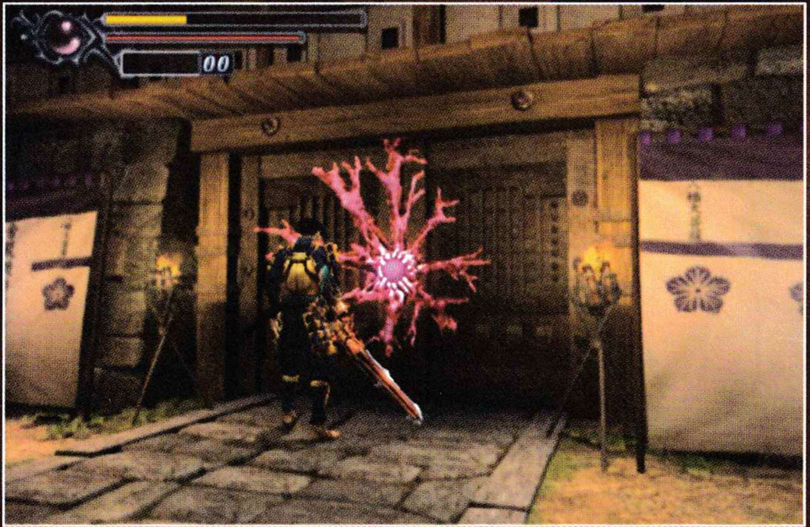
▲ Магическа вода, която зарежда бара за специалната ви атака.

КЕФОМЕТЪР

3

ГРАФИКА	3
ЗВУК	3
ГЕЙМПЛЕЙ	3

Трите магически меча могат да бъдат ъпгрейдвани по два пъти, използвайки натрупаните червени души. Можете също така да ъпгрейдвате стрелите и патроните, с които разполагате. Освен с жълти души, можете да се лекувате с билки и лекарства, като отново можете да ъпгрейдвате първото към второто, което е добре, тъй като лекарствата, за разлика от билките, пълнят здравето догоре. Макар че в началото е по-добре съсредоточите ъпгрейдите към оръжията, защото и без това точките от червените души са кът. Магическите мечове разполагат със силата на огъня, светкавиците и вятъра. Благодарение на тези сили ще отваряте врати, запечатани с магия. В началото вратите се отварят с първо ниво от съответната магия, но в процеса на игра ще е необходимо да сте направили съответния ъпгрейд, за да продължите. Това е едно от малкото неща, които може да ви позабавят, като ще ви се наложи да проведете няколко битки докато натрупате достатъчно червени души за вдигане на ниво.



◀ Тази врата е запечатана с огнена магия.

▲ Забиването на меча води до моментална смърт.

► Тези летящи черепи ще ви крадат душите.

Вече доста пъти споменавам ъпгрейдите, тъй като са основна част от геймплея. Правят се на определени места в играта, които се наричат "магически огледала". Тези "огледала" имат и друго предназначение, а именно за запис на играта. Слава Богу, че тук не се налага да събирате някакви специални предмети, с които да правите записи.

В процеса на игра ще намирате разни книги, писма и т.н. Те ще ви разкриват историята на играта и ще ви помагат за решаването на някои пъзели. Самите пъзели в играта не са много. Повечето са свързани с отварянето на сандъци и не са особено сложни, да не говорим, че се повтарят доста пъти. На едно място трябва да наредите пъзел за определено време, което е интересно и най-малкото различно. Щеше ми се да има по-голямо разнообразие в това отношение, най-малкото защото щеше да удължи геймплея. Не е зле да се оглеждате и за flourites. Те могат да бъдат, както в сандъци, така и на земята, където чисто и просто ще ги пропуснете. За щастие към края на играта ще намерите предмет, с който да ги откривате по-лесно. Flourite-ите представляват камъни, с които отключвате някои бонуси в играта, като нови костюми и мини игра. Не ми е ясно обаче що за изкривено чувство за хумор трябва да имат авторите за да направят

скрит костюм на панда за Samanosuke

Аз поне не го намирам за забавно и не мисля, че бих играл играта така. Иначе мини играта Oni-Spirits е забавна, ако минете всичките и нива ще отключите допълнителни бонуси, които обаче ще направят играта още по-лесна и респективно по-безинтересна.

Макар да не е типичен представител на survival horror жанра, Onimusha определено има почти всички негови белези. Основната разлика е, че тук по-скоро демоните трябва да се борят за оцеляване, защото явно Samanosuke е прекалено силен за тях. Звучи малко смешно, но си е така.

През по-голямата част от битките ще мачкате наред без дори да внимавате какво точно правите. Напълно достатъчно е да помпате бутона за удар и от време на време да направите специална магическа атака за някой от огромните гадове, които и без това са колекционерска рядкост. В самия край на играта вместо да стане по-трудно, всъщност става още по-лесно, тъй като мечовете вече са ъпгрейднати до трето ниво и нищо не може да ви се опре. Единствено босовете могат да са нещо като проблем, но вярвате или не, даже и те се минават от раз, ако сте по-внимателни и съобразителни. В сравнение с останалите гадове финалният бос Fortinbras си е предизвикателство. Поне на мен ми се наложи да го преиграя няколко пъти, докато го мина, а аз дори играх с най-силния меч в играта, с който можете да се сдобиете само ако преминете двадесетте нива на Dark Realm, където трябва да се биете с всички видове демони и е от местата, на които има вероятност да се затрудните. Dark Realm не е задължителен за минаване, но ако той ви се стори труден, горко ви срещу Fortinbras с далеч по-слабите мечове.

Когато играете с Kaede, нещата са доста по-различни. Тя няма огромните магически мечове на Samanosuke, нито ръкавица, с която да прибира души. Разполага единс-

твено с нож за близък бой и такива за мятане, които са като заместител на лъка и пушката. За сметка на това е значително по-бърза, както при придвижване, така и при битките. И макар да върти ножа като месомелачка, прави значително малки поражения. В крайна сметка играта с Kaede се базира изцяло на избягването на битките, тъй като тя няма полза от тях, имайки предвид, че не може да събира души и да прави ъпгрейди. С нея ще се биете само, ако демон е блокирал пътя ви или просто за удоволствие, което едва ли ще трае дълго. Всъщност, като казах, че тя не прави ъпгрейди, не бях съвсем искрен. На едно място Kaede се сдобива с по-як нож, но само толкова. Все пак Samanosuke е основният герой и всичкото внимание е насочено към него. А и в края на краищата с Kaede ще играете значително по-малко, отколкото с другия герой. Въпреки това смятам, че играта с жената далеч не е излишна, тъй като внася известно разнообразие в геймплея поне за малко.

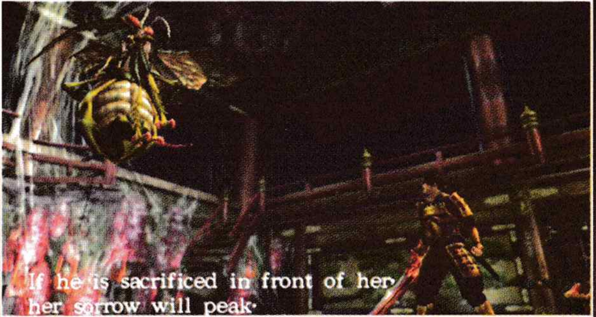
Бойната система е доста опростена

и няма да ви отнеме много докато ѝ свикнете.

Общо взето разполагате с атака, специална атака, блок и ритник. Когато съборите противник на земята, можете да го довършите, забивайки меча (или ножа при Kaede) в него. Така ще го убиете значително по-бързо, но оставате беззащитен докато го промушвате. Беззащитен оставате и когато опитвате да смучете душите, но ако не го направите скоро след като са напуснали тялото на демон, рискувате да ги изгубите, а в крайна сметка те са основната причина да се биете. По-големите противници притежават атаки, които не може да се блокират, но пък са доста бавни и лесно могат да бъдат избегнати. Други пък ще блокират вашите атаки, но за щастие специалната атака върши чудесна работа срещу тях. Макар да не е задължително, добре е да се използва бутонът за прихващане на най-близкия противник. Особено когато са повечко и са ви притиснали. При противниците има известно разнообразие. Ще премерите сили с около 8-9 вида без босовете. Обикновено ще ви се налага да се справяте с 3-4 от тях от максимум два вида, но на места идат и по повече. Неприятни са тези, до които не можете да стигнете, защото се налага да сменяте меча с лъка или пушката, а процесът е леко тромав, защото трябва да влизате специално меню. В това меню може да разглеждате оръжията си, инвентара, събраните записки и т.н.

Основен недостатък на играта е продължителността ѝ, която е по-малко от пет часа чисто игрално време. Имайки предвид, че поради ниската си трудност едва ли ще презареждате повече от 2-3 пъти, просто границата от пет часа е абсолютният максимум. Разбира се, ако не се мотаете много да търсите бонуси и да решавате пъзели, които не са задължителни, можете да свършите играта преди да се усетите.

Графиката на Onimusha е, представете си, доста поостаряла. Когато се появи за PS2, беше една от най-красивите игри в жанра, но вече е далеч от това определение. И все пак PS2 версията изглежда по-добре от тази за PC. Самият факт, че единствената разделителна способност, която поддържа е 640x480, би трябвало да е достатъчно, за да добиете представа какво да очаквате във визуално отношение. Е, играта не е чак грозна и остарялата ѝ визия не би трябвало да е голяма пречка. По-скоро особено дразнещите графични бъгове, с които има вероятност (но не е задължително) да се сблъскате могат да са голяма спънка на моменти. Вярно, че понякога са забавни, особено когато главният ви герой изчезне и наблюдавате само движещи се дрехи или обратното, но понякога изчезват и важни за напредване в играта неща, като сандъци, надписи в книгите и т.н. Не мога да не спомена красивите предварително рендерираните филмчета, които са страхотни. Особено интрото на играта, което е доста дълго и докато го гледате, ще имате чувството, че гледате началото на филм, а не на игра.

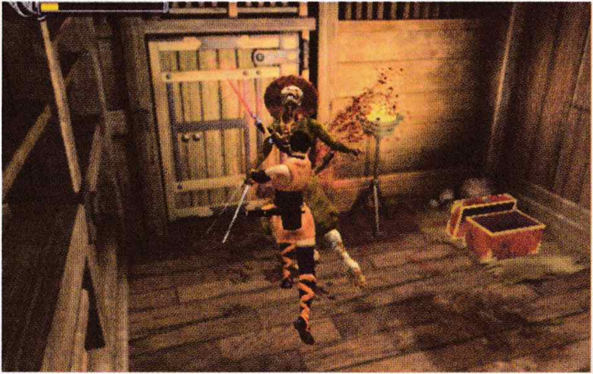


▲ Този бос се минава лесно с пушката, но и с меча не е проблем.

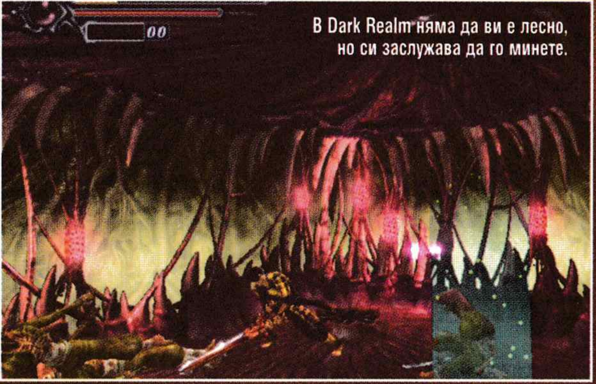
Музиката на места е много добра и има доста епично звучене. За озвучаването на героите не може да се каже нищо добро. Персонажите звучат неубедително в повечето ситуации, сякаш не са озвучавани от професионалисти. Не знам дали е така само с английския говор, но за мен поне той е по-важният, тъй като с японския съм малко скаран.

Всъщност като стана дума за това, трябва да ви предупредя, че PC-версията е правена за азиатския пазар, така че не се стряскайте от йероглифите, представляващи главното меню. Всичко, което трябва да знаете, е, че опциите в менюто са както следва: Start, Load (появява се само след като сте правили поне 1 запис), Options и Exit. Веднъж като отидете в опциите сменяте настройките на първите 2 по-веднъж и давате Back (най-долу вляво). След това говорът и текстовете, дори и менютата ще бъдат на английски. Но основното меню си остава на японски. Освен настройките за езика почти няма какво друго да се настройва. Не можете да избирате разделителна способност, да променяте бутоните и т.н. Със сигурност, ако бе излязла за PC преди две години, Onimusha щеше да е хит. За съжаление, сега е просто поредният закъснял порт, който не може да впечатли с нищо, но въпреки това не бива да бъде пропускан. Остава надеждата, че PC-версия за втората част ще се появи преди и тя да е остаряла съвсем.

▼ Kaede кълца безпомощния демон.



Специална атака в действие.



В Dark Realm няма да ви е лесно, но си заслужава да го минете.

Искате да ползвате бърз Интернет?

Имате го!

Искате истински гейм сървъри?

Имате ги!

Сърфирайте на воля, играйте безспирно
и се забавлявайте до полуда в

XCLUB

София, бул. Дондуков №39
(бившия клуб КоБо)

ВЪЗПОЛЗВАЙТЕ СЕ ОТ НОЩНАТА ПРОМОЦИЯ! САМО

0.50 лева/час

Клубът разполага с

40 супер бързи конфигурации **17"** плоски монитори

и просторна зала за непушачи

Заповядайте при нас

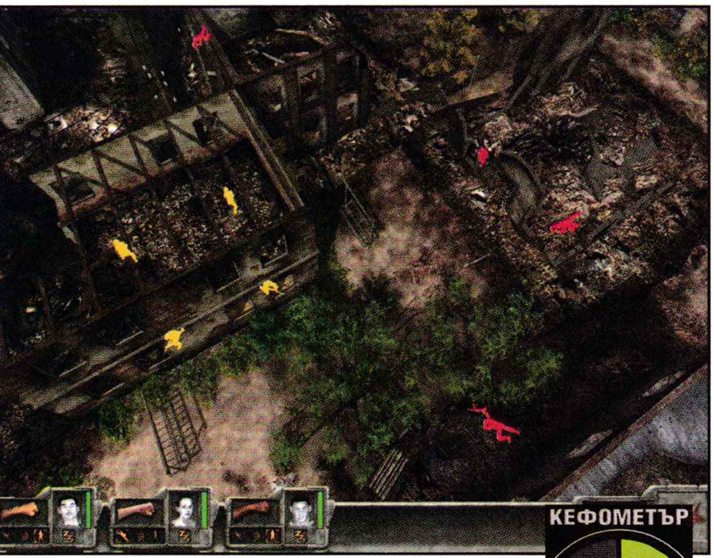
24 ЧАСА в денонощието / **7 ДНИ** в седмицата

Нашият квалифициран и любезен екип ще се погрижи да се чувствате комфортно!

KOREA
FORGOTTEN CONFLICT

Една военна енциклопедия и прилична стратегия

■ Plastic Reality / Cenega ■ www.koreaforgottenconflict.com
■ PIII 733 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ RTS



Разработчиците от чешката компания Plastic Reality са открили забравена част от военната история на 20 век и са решили да направят стратегия а ла Commandos по нея, но стигнали ли са им силите да се справят с начинанието си?

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Средновековните конфликти, Втората световна война, Виетнам и напоследък Ирак са доминиращите теми в сценариите на повечето екшъни и стратегии през последните години. Време бе за пътешествие в други части на света и преразглеждане на по-малко известни събития от армейските архиви. За водач из дебрите на "забравената" Корейска война са се цанили създателите на една от любимите на критиката логически игри Toy Trains, известна също като Lococommotion.

Военните историци са особено племе, върли маниаци, които могат да ви цитират дословно какво е казал Сталин в еди колко си часа през произволен ден от годината. Те не бива да бъдат ядосвани, защото колекционират и оръжие покрай останалите си занимания, та, мисълта ми е, че авторите на играта са направили подробни проучвания около хронологията на корейския конфликт, за да не се оплетат във фактологията и да получат олово вместо торби със злато. Така поне твърдят те, Plastic Reality. Независимо какво ги е подтикнало да ровят в прашасалите бумаги, трябва да им се признае, че са открили търсеното. Мисиите не само са основани на действителни събития от средата на миналия век, а дори можете да чуете оригинални изказвания на президента Труман по радиото. Историческите сайтове определиха Korea: Forgotten Conflict (KFC) за интерактивна енциклопедия, с което няма да споря, тъй като не съм компетентен. Но пък мога да ви кажа

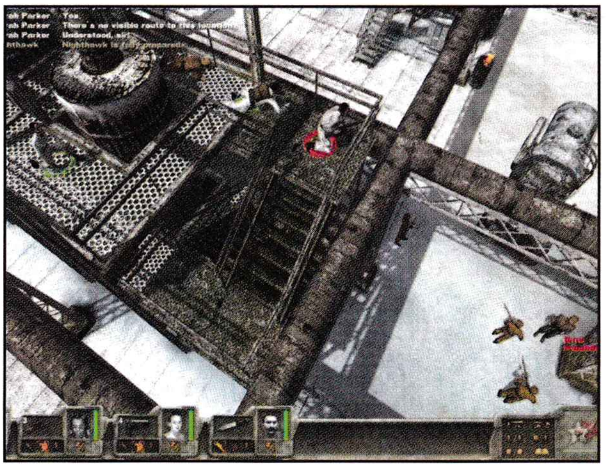
КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА 4
ЗВУК 3
ГЕЙМПЛЕЙ 4

как е като игра

В добрите традиции на жанра разполагате с петима души, които имат тясна специализация в дадена област. Това са Найтхоук (снайперист), Бенджамин Джейкъб (рейнджър), Ким Юн-Су (корейски специалист), Конър Макгрегър (инженер) и накрая, но първа по сексапил, Сара Паркър – медичка. Героите са измислени, така че няма да хабя място да описвам стереотипните им биографии.

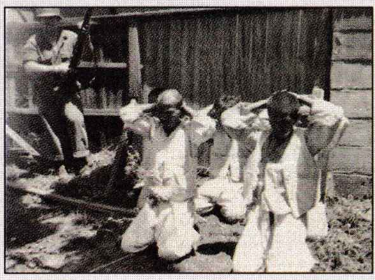


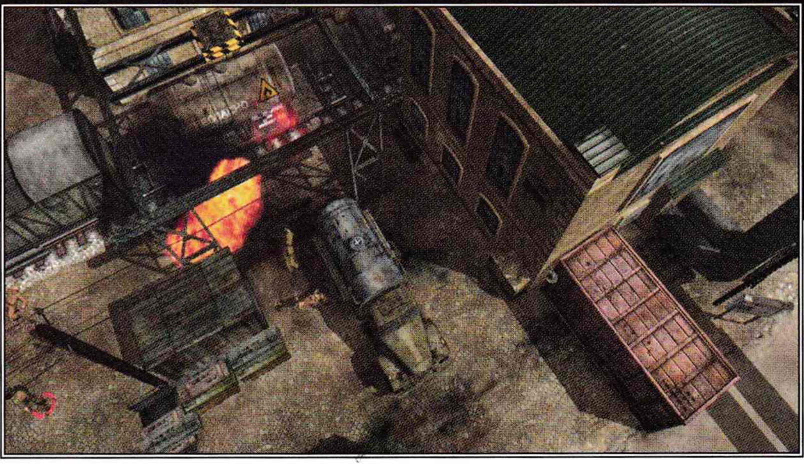
Целта ви е да поведете петорката през обширните нива и след внимателно планиране на тактиките си да подбирате чии умения са най-подходящи в дадения момент за изпълнение на мисиите. Казано накратко, KFC силно наподобява игрите от поредицата Commandos, но е с различна история и действието се развива на по-екзотично място.

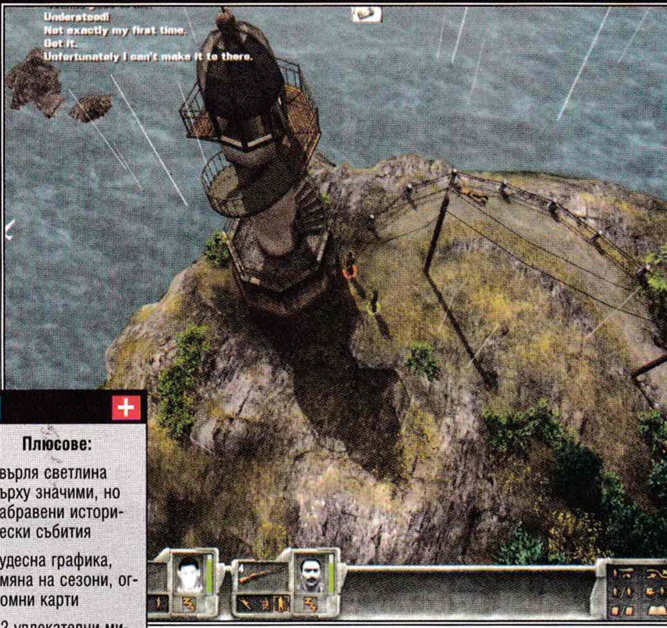
Можете да вършите подвизи из окупираните улици на Сеул, влакови гари, летища, фабрики, манастири и дори затвори за военнопленници. Самите мисии са интересни и покриват основните задачи, с които са се занимавали истинските участници в конфликта. Трябва да обезвреждате транспортните машини на врага, да превземате ключови сгради, да прониквате в противникови бази, да отвличате важни офицери и, разбира се, да взривявате всичко що може да е от полза на комунистите. Задачите са комплексни, изискват проучване на терена и всяка една от тях може да ви занимава по няколко часа.

ФАКТИ ЗА КОРЕЙСКАТА ВОЙНА

- Наричат Корейската война "Забравения конфликт", тъй като е събитие между Втората световна война и войната във Виетнам, които са по-интересни за повечето историци.
- Избухва на 25 юни 1950, конфликтът е замразен по дипломатически път на 27 юли 1953. Причина за войната: революционно настроените комунисти на Северна Корея нахлуват в Южна Корея и я окупират.
- Макар и косвено Корейската война е считана за конфликт и между двете суперсили Съветския съюз и САЩ. Китай и други нации също изпращат свои пехотинци.
- Жертвите от корейска страна са над 600 хиляди, а по непотвърдени данни убитите американци са около 50 хиляди.
- Ролята на Америка е по-скоро полицейска, а не като на страна, пряко ангажирана с конфликта. При бомбандировките над Северна Корея се сблъскват с новите самолети Mig-15 на Съветския съюз. Тогава решават, че "последното нещо, което иска САЩ, е по-сериозна конфронтация с руснаците" - думи на президента Труман.
- Създадена е демилитаризирана зона на 38-ия паралел, която от едната страна се охранява от Северна Корея, а от другата от Южна Корея. Днес, над 50 години по-късно, все още няма подписан мирен договор между двете страни. Северна Корея е считана за една от страните, поддържащи и подготвящи терористи, а Южна Корея е сред най-бързо развиващите се икономически азиатски държави.







Understood!
Not exactly my first time.
Got it.
Unfortunately I can't make it to there.

Слабостите като неволни достойнства

Към KFC може да се подходи по два начина – единият е да се адаптирате към продукта и да го приемете такъв, какъвто е, а другият е да го пренебрегнете тотално, което не ви препоръчвам.

Най-големият и единствен сериозен недостатък на играта е изкуственият интелект на противниците. Те се държат странно и неправдоподобно, обаче не до такава степен, че да ви обезкуражат да минавате нивата. Например често се случва, когато убиете техен другар, те да пускат алармата. Първоначално всеки играч би се паникьосал и би се готвил психически, че това е краят и че ще трябва да почва отначало. Но не и тук! Данданията около вашето разкриване рядко продължава повече от четвърт минута, след което враговете ви ненадейно забравят за присъствието ви и всичко си продължава по старому. Снайперистът пък може да застреля единия от двойка патрулиращи войници, а другият изобщо да не реагира. Такива подробности вероятно биха отказали сериозния почитател на стратегиите, но на по-непретенциозния играч едва ли биха му направили отблъскващо впечатление. Все пак проблемите с изкуствения интелект на виртуалните герои е стар и не трябва да се раздува излишно. Статии, в които надълго се философства за това, вече откровено дразнят. Или приемате положението, или не играете стратегии, точка. Няма какво да се лъжем, даже и в най-реномираните заглавия като WarCraft 3 и C&C Generals единиците продължават да не избират най-оптималните пътища и се случва да стоят като препарирани докато ги обстрелват.

Недостатъкът всъщност е предимство, тъй като горепоменатото прави KFC сравнително лесна, което пък ще се понрави на онези от вас, считащи Commandos за непосилно трудна. Освен това авторите са се презастраховали с новаторски режим на пауза – като спрете играта за кратко, можете да зададете няколко последователни действия за персонажите, така че да не разчитате на бързината си с мишката. Много е удобно и върши работа! Не всеки е склонен и може да си позволи лукса да инвестира време за разучаването на сложни интерфейси, комбинации от клавиши и прочее. Менютата тук са елементарни, инвентарът е спретнат, а управлението поне според мен е по-удобно от Commandos. За да се наложи да преигравате мисия, трябва или да объркате нещо много сериозно, или да убият един от героите ви.

Играта впечатлява

най-вече с това, че с напредването става все по-интересна, а не досадява в един момент с еднообразието си, както може да се каже за други заглавия от жанра.

На челно място сред плюсовете е графичната платформа, която по нищо не отстъпва на високобюджетните продукти. Нито за миг не съм предполагал, че собственият енджин на почти неизвестната чешка компания е способен да пресъздаде една реалистична Корея от 50-те на миналия век. Сградите и машинариите (джипове, влакове) са бъкани от детайли, сградите са със сложна архитектура, а анимациите на героите са просто невероятни. Нивата са изцяло триизмерни, можете да приближавате камерата към даден регион, а също и да я фиксирате към само един от персонажите. Като изключим често повтарящите се реплики, и при звуците положението си е съвсем наред.

Korea: Forgotten Conflict е игра с много добри идеи, хвърля светлина върху пренебрегвани от историята събития и само дребните недостатъци я спъват да се нареди сред най-добрите стратегии. Като се има предвид, че можете да си я закупите легално само за 20 лева, място за голяма придирчивост няма. Ако се адаптирате към нейните странности, ви очакват дълги часове с увлекателни и интересни мисии.

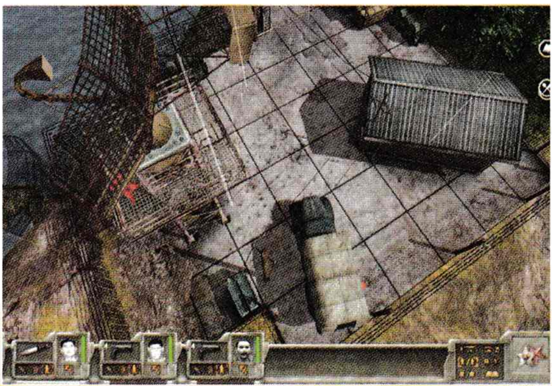
– +

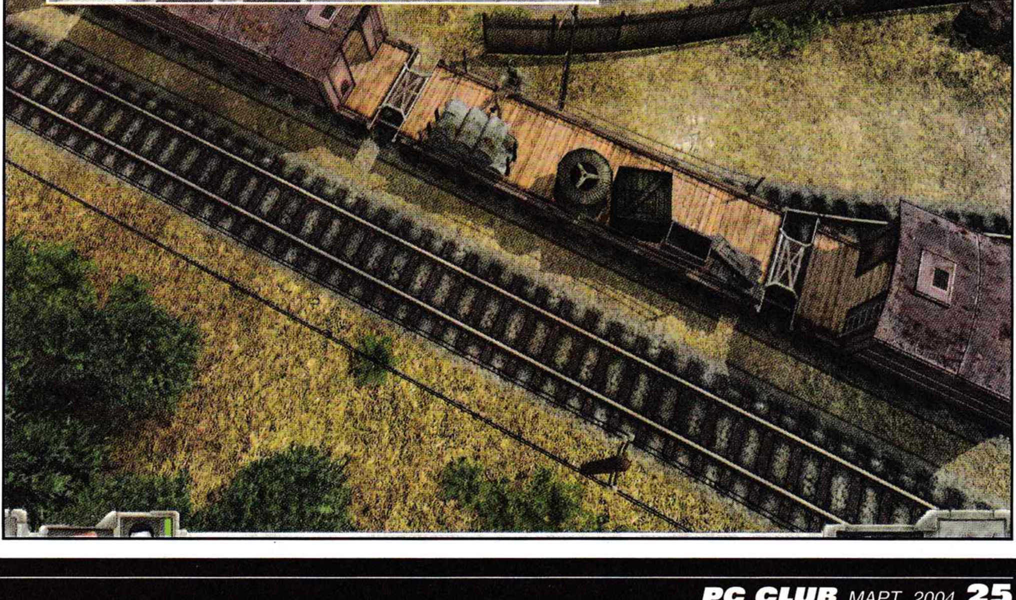
Плюсове:

- хвърля светлина върху значими, но забравени исторически събития
- чудесна графика, смяна на сезони, огромни карти
- 12 увлекателни мисии и удобен интерфейс
- възможност за ползване на превозни средства
- ниски системни изисквания

Минуси:

- неправдоподобен изкуствен интелект
- повтарящи се реплики
- малко разновидности на враговете

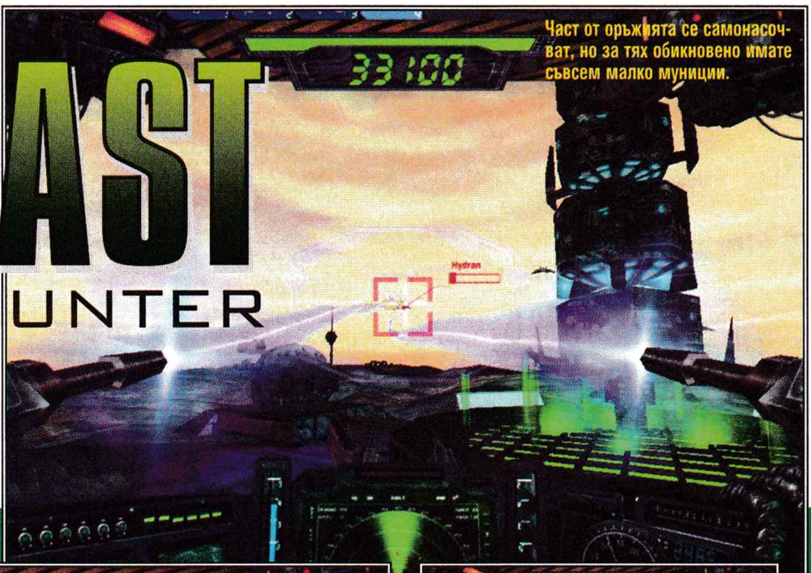




ALIEN BLAST
THE ENCOUNTER

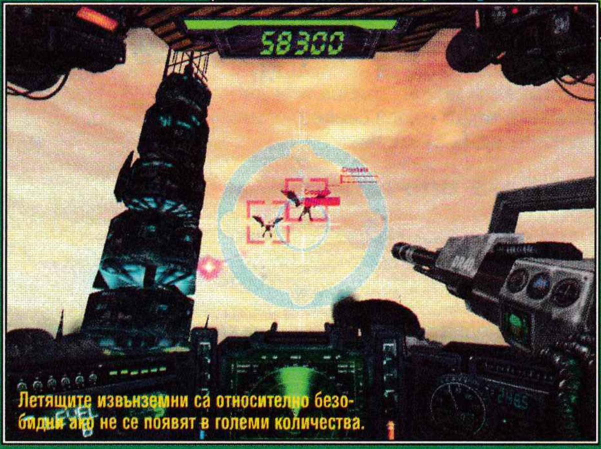
Неангажираща пуцалка в дълбините на космоса

■ Strategy First ■ www.strategyfirst.com
■ P3 700, 128 RAM, 3D Video ■ Arcade ■ 1 CD


Част от оръжията се самонасочват, но за тях обикновено имате съвсем малко муниции.

Традицията за рециклиране на успешните идеи като че ли става хронична при производителите на игри. Strategy First явно също не правят изключение от общата тенденция с тази разлика, че вместо да копират някой мегахит, са решили да направят леко модифицирано издание на една от най-приятните нискобюджетни игри през последните години – Beachhead.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com


Летящите извънземни са относително безобидни ако не се появят в големи количества.

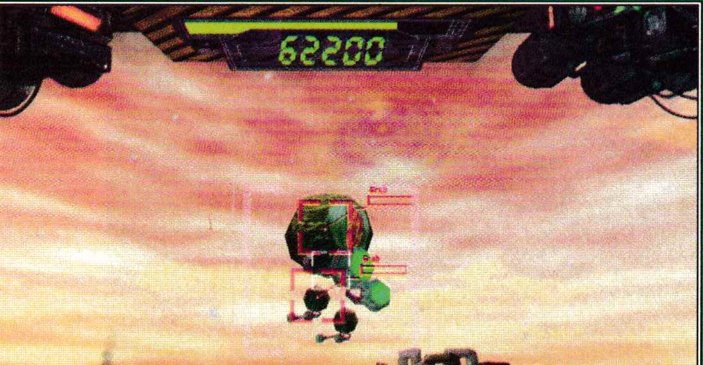
Приятелските кораби са маркирани в синьо и оставят най-различни екстри.

След първото пускане на Alien Blast: The Encounter игралите Beachhead ще имат чувството, че са се качили в машина на времето. Играта, която ви очаква, си е направо същата с единствената разлика, че героите и декорите са се сменили. В това отношение поне промените са сериозни. Действието се развива в недотам далечната 2060 г. Човечеството е успяло не само да колонизира някоя и друга планета, но дори и да се сблъска с извънземни форми на живот. Дотук добре. Лошото е, че извънземните както обикновено имат навика да са враждебно настроени и да вгорчават живота на храбрите земни войници. Един от тези самоотвержени защитници сте именно вие. Съдбата и сценаристите на играта са ви пратили на далечна изолирана от цивилизацията планета, на която обаче има военна база, която трябва да бъде защитена на живот и смърт от извънземните.

КЕФОМЕТЪР

3

ГРАФИКА	3
ЗВУК	3
ГЕЙМПЛЕЙ	2


Големите вражески кораби са особено досадни.

Историята с живота и смъртта в случая трябва да бъде възприемана съвсем буквално, защото мърдане от вашето оръдие няма! През цялото време във всичките 45 нива вие си седите на едно място и можете само да въртите цевта на съответното оръжие в кръг, за да отбивате непрекъснатите вълни от лошковци. Игралите Beachhead са запознати с това тъжно положение и ако онази игра не ви е допаднала, и тук едва ли ще намерите нещо положително. Закотвянето на едно място може и да се досадно на пръв поглед, но в интерес на истината трябва да се отбележи, че реално погледнато не пречи. Просто

екшънът е достатъчно бърз и ожесточен,

така че обикновено няма време да мислите защо не можете да се движите из нивото.

Добрата новина е, че за разлика от Beachhead тук имате на разположение доста по-сериозен арсенал. В началото имате на разположение четири оръжия, но в течение на играта ще отключите още доста и при това значително по-мощни пушкала. Те ще са ви и крещящо необходими, защото, от една страна, мунициите за всяко оръдие са ограничени, а извънземните с течение на времето стават все повече и повече. Това пък ви принуждава да мислите преди да стреляте и да не използвате най-мощните си оръжия срещу сравнително безопасни гадинки, защото после вероятно ще останете само с

една смешна картечница

срещу действително неприятните врагове.

От тази гледна точка Alien Blast е действително добре пипната, а и нивото на трудност, без да е брутално, в никакъв случай няма да ви позволи да я превъртите за една вечер. Трябва още задължително да отбележа, че от време на време из нивата ще прелитат и космически крайцери от земната флота, които пускат полезни power-ups от типа на презареждане на щитовете, ъпгрейд на някое оръжие и др. подобни. Следете внимателно за тези дребни неща, защото всеки power-up стои на екрана няколко секунди и ако не го приберете с добре премерен изстрел, ще го загубите, а това може лесно да се окаже фатално в по-късните нива.

От всичко дотук, мисля, е ясно, че новата игра на Strategy First не е абсолютният хит, който ще ви грабне и няма да ви остави седмици наред. За убиване на няколко часа между другото, обаче Alien Blast е направо перфектна. Играта няма нужда от никакво специално разучаване, графиката и звукът са повече от прилични, а нивото на трудност осигурява съвсем прилично предизвикателство, за да ви се прииска да наритате малко извънземни задници, когато ви стане скучно.

Brave Soul

Прекрасна японска анимация за възрастни

■ Peach Princess ■ www.peachprincess.com ■ P 166, 32 MB RAM ■ еротично RPG ■ 1 CD

Напоследък се появиха доста японски рисувани еротични игри, преиздадени за американския пазар – което означава със субтитри на английски език и премахната цензура. За съжаление повечето от тях обаче не предлагаха практически никакъв сюжет, а целият геймплей се свеждаше до търпеливо изчакване, докато се извъртят безкрайните диалози и се появят най-сетне дългоочакваните картинки.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Нищо чудно, че старата класика Knights of Xentar си оставаше еталон в жанра, въпреки преклонната ѝ възраст и допотопната графика (като казвам допотопна графика, имам предвид освен картинките, разбира се). Ето че сега Peach Princess за пръв път от толкова години се престраши и адаптира още едно RPG от този тип. Това е играта Brave Soul, която наистина много наподобява Knights of Xentar – дотолкова много, че изглежда направена по същото време. Да, за съжаление е точно така – новата игра изглежда в действителност не е никак нова, а е престояла в някой японски килер поне десетина години, защото графиката ѝ е абсолютно на същото ниво като на появилите се точно преди 10 години "Рицари"! Е, добрата новина е, че и картинките са на същото ниво, което означава, че не са никак лоши.

Разбира се, основната цел на тази игра е да се доберете до картинките и да "отключите" всички възможни любовни приключения. По тази причина не очаквайте някакво суперсложно RPG, въпреки че в играта има и немалко добре направени неща. Самият сюжет също не е особено сложен – една вечер главният ни герой си заспива мирно и кротко в дома си, а на сутринта се събужда на полянка в гората. Не бива да си мислите обаче, че това е било предизвикано от черна магия или зла фея – просто баща му е решил, че е крайно време вече синът му да стане истински мъж и да се оправя самичък в превратностите на живота. И начинът за това е пределно прост – синът му, т.е. вие трябва да престане само да яде, спи и мързелува, а да стане adventurer (или hunter, както е прието да се наричат хората с неговата професия в тази страна). Добре поне, че бащата не го е оставил с празни ръце, а му е подарил стандартното приключенско оборудване – не особено добър меч, кожена броня и ботуши. Е, и разбира се, домашният ви любимец е също с вас – това е дракончето или по точно драконката Shell, която може да ви бъде ценен спътник с своя fire breath и възможността да изпозлва healing potions и да ви лекува... не драконка, а цял домашен лекар. Така ставате двама и се отправяте към близкия град – забележителен със своята Adventurer's Guild. Разбира се, от всеки мързеливец hunter не става – първото, което трябва да направите, е да издържите четири изпитания...

А ако впечатлите околните, ще можете да прибавите към вашата скромна групичка още двама спътници. И познайте какво -

това не са спътници, а спътнички

И не само това – всъщност изборът ви няма да е никак лесен, тъй като кандидатките са повече от двете свободни места в групата ви.

В геймплея на играта обаче има една особеност. Който е играл Knights of Xentar навярно си спомня, че там еротичните сцени бяха вплетени в самия сюжет и трябваше просто да обикаляте прилежно всички места, за да се доберете до тях. В Brave Soul обаче това не е така. Тук може да превъртите играта и да не видите почти нищо еротично или поне не повече от 5-6 картинки. За да отключите сцените, трябва доста да се постараете. Но пък усилието си заслужава.

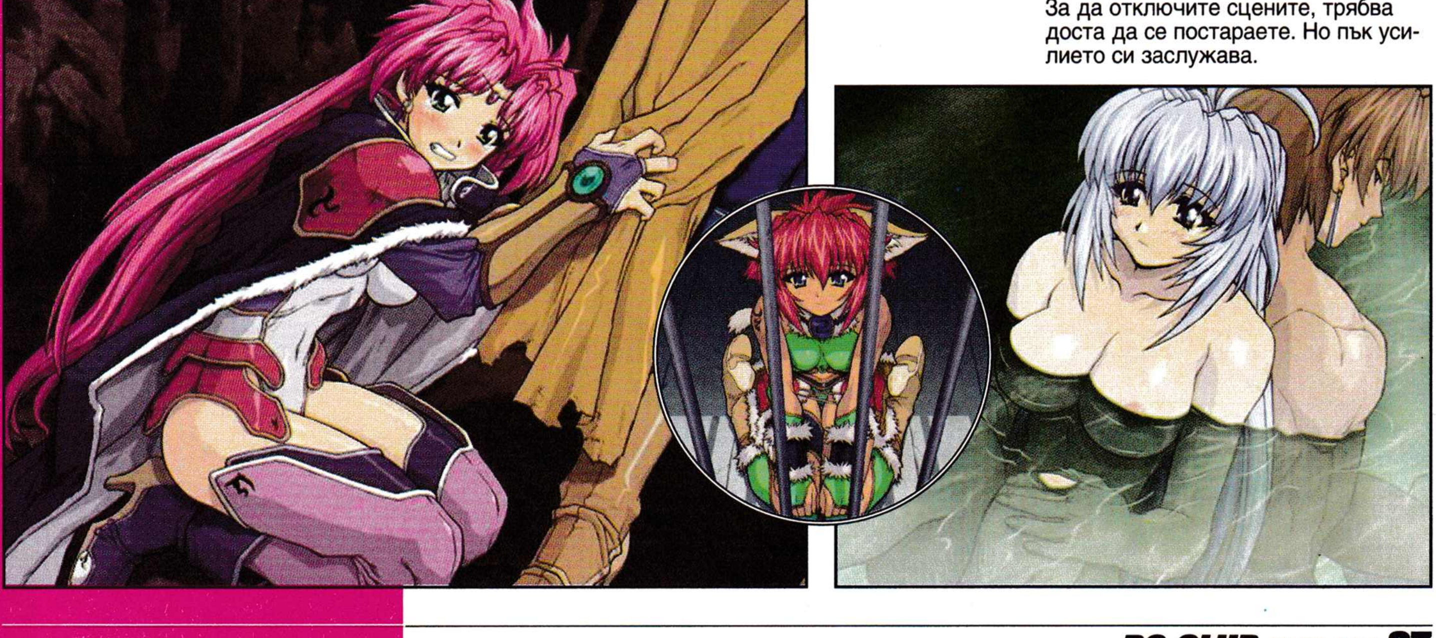
СЕКРЕТИ

В играта има много секрети, като откриването на някои от тях дори зависи от това, кого точно сте взели в групата за изпълнението на определени куестове. Освен това след първото превъртане на играта се отключват някои допълнителни куестове и една допълнителна мацка. А за не ви е прекалено лесно, се отключват и три нови степени на трудност. Същевременно това е и начин да се пробвате и там, където поради една или друга причина сте претърпели неуспех при предишното минаване.

КЕФОМЕТЪР

3

ГРАФИКА	3
ЗВУК	2
ГЕЙМПЛЕЙ	3



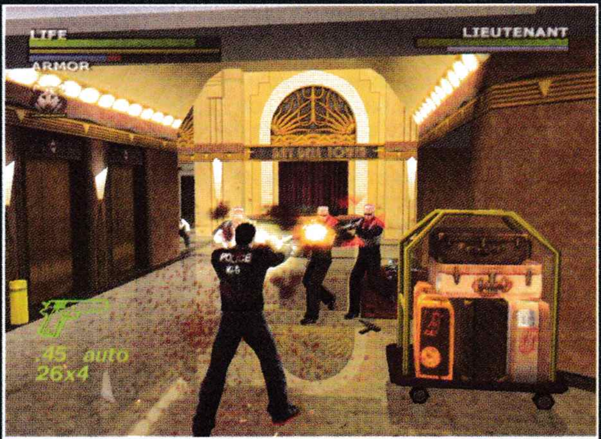
Dead to Rights

Джак Слейт - изгубен при превода?

■ Hip Interactive/Namco ■ www.deadtorights.com ■ P3 500 MHz, 128 MB RAM, GeForce 2 ■ 3rd person action ■ 3 CDs

Насилието не разрешава проблеми, а само поражда друго насилие и така до безкрайност. Можете да ме цитирате, въпреки че не съм го измислил аз. След успеха на няколко кървави кинофилми и игри като Max Payne бе повече от очаквано да се появи ново заглавие, което да залага на ефектни бойни сцени и стрелба до припадък. Позакъснелите би трябвало да имат предимството да се опазват от грешките на предходните, само дето не винаги е така и последният не винаги се смее най-добре.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com



Многото противници съвсем не означават затруднение.

Dead to Rights (DTR) е нова игра за компютър, но вече познато име за собствениците на всички видове конзоли. Когато се появи първо за Xbox, този шутър предизвика твърде разнородни отзиви – едни се радваха на предизвикателствата, породени от трудността, а други бързо се отказваха. Namco си взеха бележка за по-късните версии (PS2 и GameCube), направиха я по-достъпна за масовата публика и така играта се нареди сред уважаваните и хитови екшъни на пазара. Вече дори е предвидено продължение, което се нарича Dead to Rights 2: Hell to Pay и се очаква към края на годината.

КЕФОМЕТЪР	3
ГРАФИКА	3
ЗВУК	4
ГЕЙМПЛЕЙ	4

Разплата

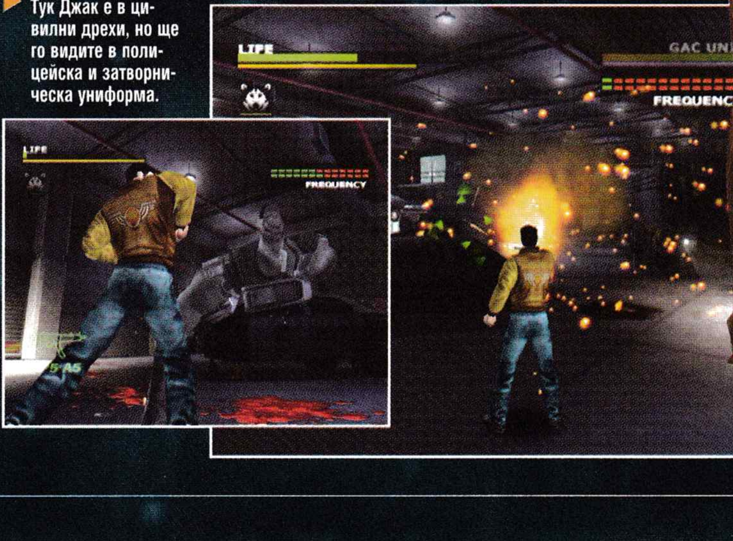
Главен герой е Джак Слейт, който е полицай в К-9, специално подразделение, при което блюстителите на реда са асистирани от обучени кучета. Личната му драма започва, когато при обиколка на стръеж е атакуван от въоръжени типове и открива баща си убит. За да се оправдае предстоящото клане, му приписват престъплението и той попада в затвора сред любвеобвилни криминални типове, които имат особен афинитет към ченгета. С ваша помощ Джак трябва да се измъкне от кафеза и да изчисти името си като открие убийците, управителите на влиятелна корпорация, и им даде заслуженото.

Историята наподобява тази на Max Payne, но само в началните нива. С развитието на сюжета ставате свитедетели на неочаквани обрати, които няма да ви се сторят съвсем оригинални, ако гледате много летни филми, но засягат теми, които все още не са преекспонирани при игрите.

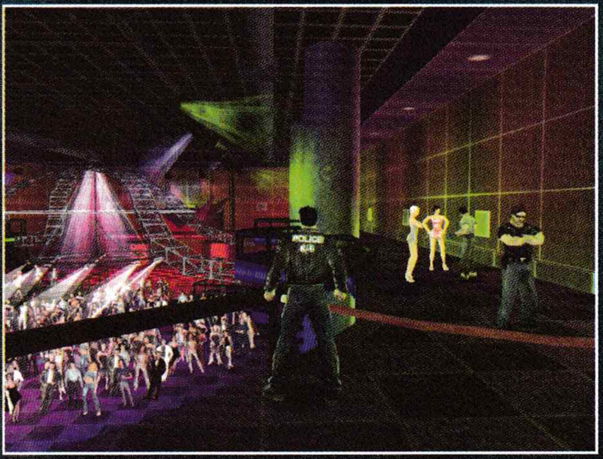
Долу автоматиката!

DTR предлага богат арсенал от оръжия, всички са реалносъществуващи и за разлика от повечето представители на жанра, няма начин да завършите вендетата си само с две или три от тях. Това е така, защото мунициите на по-мощните бързо се изчерпват и Джак трябва да продължава пътя си с обикновени пищаци, които по традиция в игрите са представени като не особено смъртоносни и изискващи поне няколко изстрела в дадена цел, за да я повалят. Авторите са подходили като при аркадните игри. Щом свършат патроните, героят захвърля вече непотребното пушкало, защото из нивата няма кутийки с муниции, с които да презареждате. Разчитате само на пръснатите до труповете на враговете ви оръжия. Неизбежно се случва да останете с голи ръце, но място за паника няма, тъй като Слейт може да раздава и юмручно правосъдие.

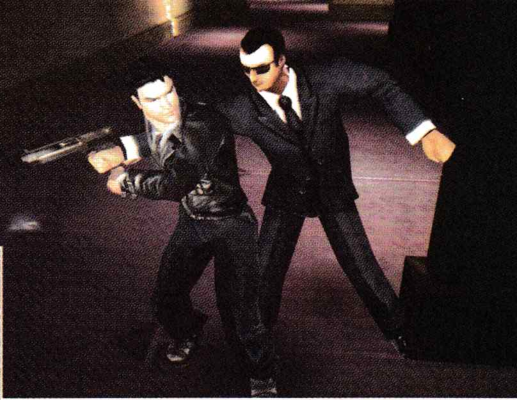
Неприятното при стрелбата, което непременно трябва да се спомене, е, че не можете да се прицелвате сами, а трябва да се задоволите с автоматичното насочване на играта. Това го намирам за ужасно, тъй като ви лишава от моментален избор на приоритетни мишени, а също така не е ли тръпката повече в самото преследване на дивеча (макар и наужким с мишката), отколкото в крайния резултат на лова? Можете с последователно натискане на бутона за прицелване да определяте кого от противниците да гръмнете първи, но това не си е работа. Демоде е, а и осакатява основната част на геймплея, който без тази недомислица щеше да е почти перфектен. А сега... играта ви играе играта.



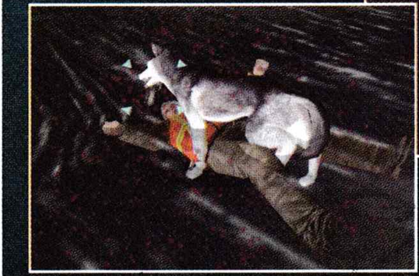
Тук Джак е в цивилни дрехи, но ще го видите в полицейска и затворническа униформа.



▲ Графиката е посредствена, но пък не на нея залагат авторите на играта.



▶ Само заради малките ни читатели няма да казвам, че ръката ще бъде строшена и костюмираният ще бъде принуден да се гръмне сам.



▲ Сянката е вашето вярно хъски и смъртоносно супер-оръжие.

Дисекция на едно убийство

Хората сме отвратителни животни. Не, май и животни не сме, защото не се сещам за хищник, който да убива просто за забавление. Нещо по-лошо сме, но пък се справяме завидно добре.

В DTR има толкова различни начини да очистите враговете си, че дори не ми се броят, но ще спомена по-ефектните. Можете да хванете някой от близкостоящите нещастници и да го ползвате за човешки щит. Ако по някаква случайност приятелчетата не му светят маслото, бихте могли хладнокръвно да му пуснете куршум в главата или направо подлярски в гърба. Но това е само върхът на айсберга! Като останете без оръжие, можете да си взимате такова от врага. Има няколко начина да го направите – да налагате омразника с юмруци и ритници докато си изпусне пищовите и се свлече безжизнен, а по-сложният и красивият е да му приложите обезоръжаваща хватка, при която той сам да се простреля или да изпадне в безпомощно положение, чието продължение е или трошене на врат, или на друга част на тялото.

Сянката – вашият невидим спътник

Като полицай от K-9 си имате вярно куче за партньор. Казва се Сянката (ориг. Shadow) и е почти непрекъснато по петите ви, въпреки че не го виждате на екрана. На интерфейса има малка иконка, която да ви напомня за него. След натискането на съответния клавиш хъскито изскача и атакува посочен от вас противник. Смъртта на нарочения е сигурна, а партньорът ви винаги излиза невредим и от най-големите пукотевици. Обикновено в рамките на една минута Сянката е готов да влезе в действие отново.

Джак може да се възползва и от ограничен брой обекти в нивата – да прикляква зад паравани, да наднича незабелязано зад стени или да хвърля кутии с избухливи материали, всяка от които може да елиминира цяла група противници.

Почти във всеки от 15-те раздела се налага да се справяте с пообособени предизвикателства. В едно от нивата чрез еротични танци на красавица трябва да отвличате вниманието на бандитите, докато Джак се промъква незабелязано покрай тях, в затвора правите опити да подобрите спортни рекорди, за да спечелите пакети с цигари и т.н. Те внасят нужното разнообразие, тъй като и най-зрелищните престрелки доскучават рано или късно, а и са забавни.

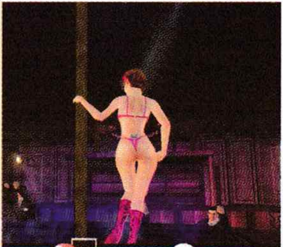
А можеше да бъде много повече

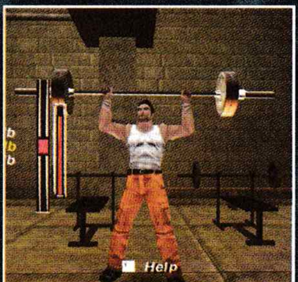
Dead to Rights предлага собствена версия на булет-тайм, но я споменавам към края, защото играта спокойно може да се мине и без нея. Първо, не изглежда толкова красиво, колкото в Max Payne, второ, в комбинация с автоматичното прицелване създава повече проблеми, отколкото решава. Има и босове, но те не са особено интересни, тъй като не изискват намиране на системи за тяхното надвиване, а просто по-дълга стрелба или ръкопашен бой.

В графично отношение няма никаква актуализация спрямо конзолните версии. Поддържат се много високи резолюции, но пък текстурите си остават размазани, а моделите са все тъй одялкани. Графиката несъмнено си има своя чар, обаче безспорно е на посредствено ниво.

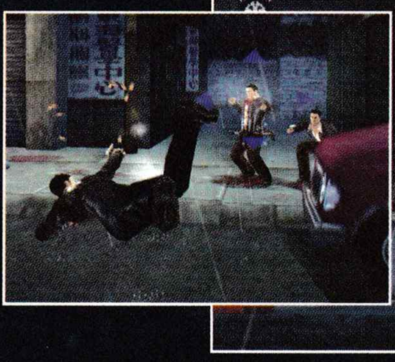
При музиката положението е малко по-добро. Джак ги реди едни такива, драматични и монотонни като Макс, а музикалният съпровод даже става за слушане и извън играта. Със съмнително качество е само дублажът на някои от второстепенните персонажи.

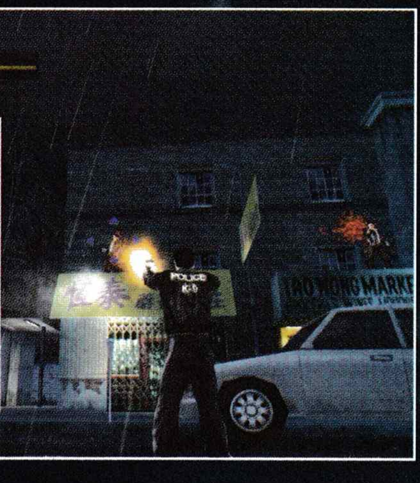
Namco трябваше да съобразят управлението с другите компютърни игри от този жанр и тогава DTR сигурно щеше да е сериозна алтернатива на хитовите заглавия. Но не са го направили, преводът е почти директен от конзолите и така не ми оставят друга алтернатива, освен да препоръчам продукта им само на онези, които имат достатъчно търпение, за да се адаптират към нетипичната система за контрол над героя. Като изключим този недостатък, всичко останало е с малко, но все пак над средното равнище и вярвам, че би се харесало на всеки любител на качествените истории и непрестанния екшън.





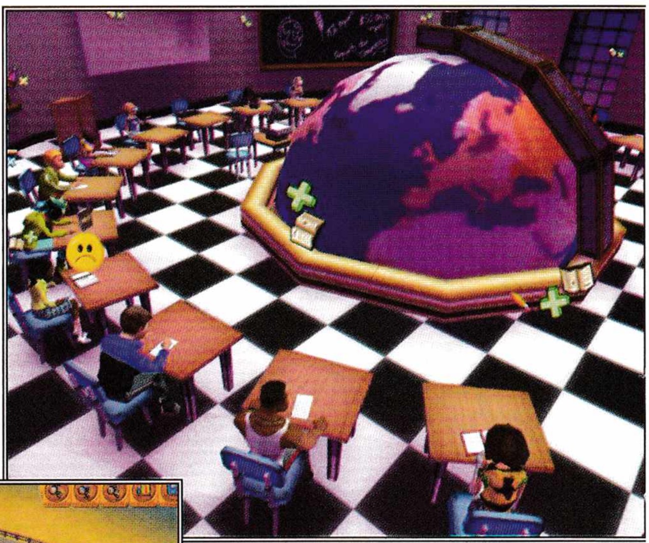
▼ Мини-игрите разнообразяват геймплея, който без тях е само стрелба.





▶ Булет-таймът върши работа, но и без него може.

SCHOOL TYCOON



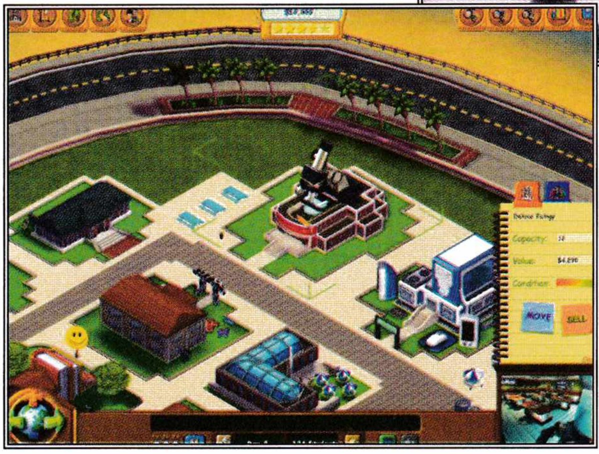
▲ Понеже знам, че се чудите – това не е кабинет по география, а зала за изучаване на социални науки.

■ Cat Daddy Games ■ www.catdaddygames.com
■ P 500, 128 MB ■ Симулатор ■ 1 CD

Българските ученици се славят като най-ученолюбивите в света. Нищо не може да им достави по-голямо удоволствие от това да намерят нов сборник със задачи с повишена трудност по планиметрия, след което да се скрият в някой ъгъл, далеч от очите на мама, тати и досадната баба и да си пресмятат синуси, тангенси и котангенси до насита.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Но тук често се появява един голям проблем! Не всеки случва на родители! За съжаление все още се намират мамчета и татковци, които изобщо не отчитат нуждите на детето си и най-безсърдечно и безапелационно прекъсват заниманията им и ги принуждават да отидат на дискотека или дори (о, ужас!) в някой компютърен клуб, с което ги лишават от жизнено необходимия им достъп до любимите им хипотенузи! И тогава горките ученици страдат! Но вече не – благодарение на гениалната идея на компанията Cat Daddy Games! Каква е тя ли? Ами чисто и просто симулатор на училище! Математичката я хванала липсата и имате принудително свободен час? Малко са ви само седем часа училище в понеделник? Не сте правили класно цели три дена? Или пък досадната баба ви е скрила сборника с анализи по западноевропейска литература? Не е нужно вече да изживявате така тежко всички тези проблеми! Защото може просто да си стартирате PC-то и

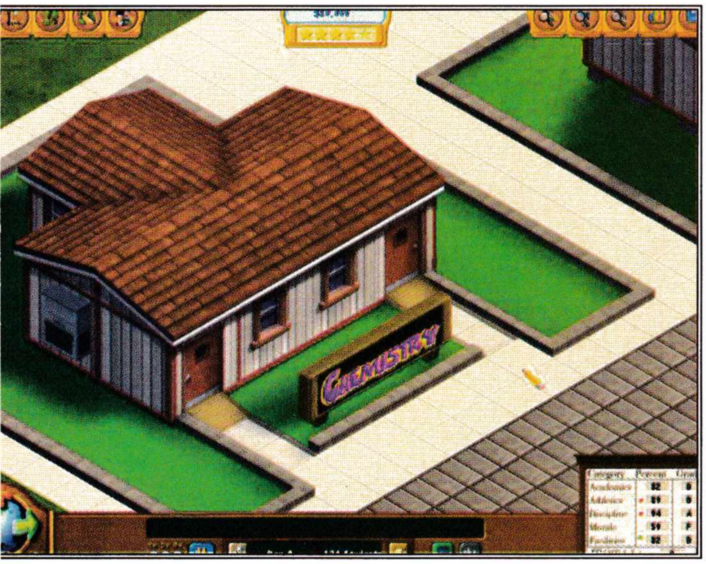


▲ Всяко уважаващо себе си училище трябва да има и обсерватория.

КЕФОМЕТЪР 3

ГРАФИКА	3
ЗВУК	2
ГЕЙМПЛЕЙ	3

▼ Кабинетът по химия е доста скромен. Но поне, ако гръмне, лесно ще се ремонтира.



да си направите собствено училище!

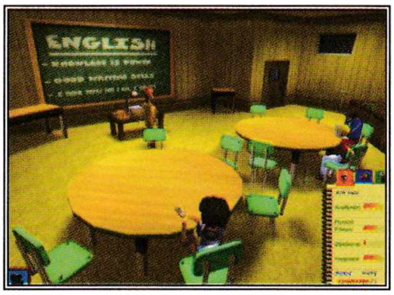
Не си мислете обаче, че ще е елементарно. Като се ровичкате из менюто ще откриете три опции – за възраст от 1-8 години, 9-16 и 17-24. Сега... не очаквате наистина едногодишни пеленачета да играят на каквито и да е било компютърни симулации, нали? Защото тези опции са нищо повече от един оригинален начин да се покажат степените на трудност. За всяка от тези степени разполагате с набор от осем сценария, и трябва да ви кажа, че докато сценариите за едногодишни акселератчета са практически tutorial, то всички останали не са никак лесни. Освен от тези предварително подготвени сценария можете да започнете и просто с open game на три различни терена – farmland, beach и city.

Тези, които са играли подобни симулации, ще забележат, че интерфейсът е класически, а и в основните принципи няма нещо свръхоригинално. Строите сгради – всичко, което е необходимо за едно училище; наемате персонал – учители, треньори и обслужващи работници, облагородявате околната среда... Както във всеки подобен tycoon не всички сгради ще ви бъдат достъпни от началото. За сметка на това пък на края ще имате някои екзотични дори и за американското училище опции – като например "skate park". Което не трябва да ви изненадва, след като именно Cat Daddy Games стои зад серията игри Skate Park Tycoon.

Като цяло състоянието на училището се оценява със звезди – от 1 до 5, но освен това има и пет подоценки, показани с букви (като оценките в американското образование). Отделно пък всеки от учениците има 4 показателя плюс допълнителен – "здравословно състояние". Ще трябва да се съобразявате и с наличието на ученици с по-специални наклонности – побойници (има цял сценарий на тези тема), мажоретки, техно-маниаци (nerds) и т.н.

Графиката на играта не е някакъв връх, но е в забавен "cartoon" стил. И освен това – нещо, което на мен ми беше интересно – можете да следите учениците и персонала не само отвън, но и вътре в сградите; и не само това – имате и бутон, който ви позволява да влизате дори вътре в класните стаи и да следите как се развиват уроците (дори да четете написаното по черната дъска).

Или обобщено – безпорно забавна игра за любителите на жанра, без сериозни недостатъци, но и без някакви претенции за абсолютен хит.



▲ Поправете ме, ако греша, но според мен тази ученичка се гримира, вместо да следи урока!

Yu-Gi-Oh!™ POWER of CHAOS YUGI THE DESTINY™

За феновете на игрите с колекционерски карти

КЕФОМЕТЪР

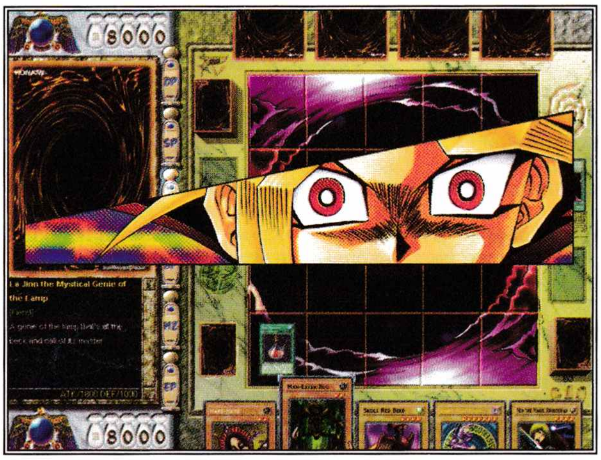
3

ГРАФИКА 3

ЗВУК 2

ГЕЙМПЛЕЙ 4

■ KONAMI ■ www.konami.com ■ Pentium 450, 128 MB RAM, 300 MB HDD ■ логика ■ 1 CD



▲ И това ако не е кръвнишки поглед...

Настолните игри с карти (Trading Card Games) се играят масово от малки и големи по цял свят през последните десетина години. Към края на 2002 те се появиха за пръв път и в България и бавно, но сигурно, придобиват все по-широка популярност. Основната идея в тях е, че всеки играч участва със свое уникално тесте, създадено чрез размяна или закупуване на карти. За този род игри по правило редовно се издават нови разширения, разнообразяващи геймплея и поддържащи интереса на играчите.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

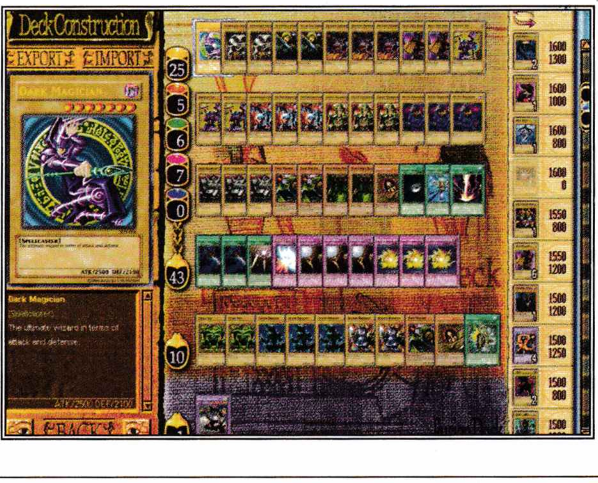
Точно една такава игра пренася на компютърния монитор настоящото заглавие на KONAMI, постигнало завидни успехи на конзолната сцена. Едва ли тя ще повтори този фурор за PC, но все пак може да предложи известно забавление на всички любители на логическите игри. Отсега ви предупреждавам – при всичките си несъвършенства Yu-Gi-Oh! е пристрастяваща и може да доведе до не една или две безсънни нощи, през които сте бодърствали,

повтаряйки безброй пъти "само още една игра и край"

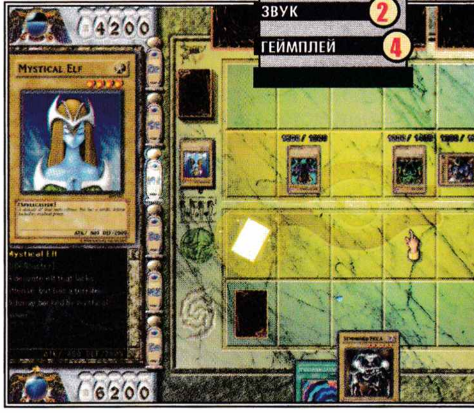
Правилата на Yu-Gi-Oh! приличат малко на тези на най-известната подобна игра Magic the Gathering, но има и доста съществени разлики. Двамата участници – вие и виртуалният ви опонент Юджи, играете с тестета от минимум 40 карти, представящи различни чудовища (най-странната и разнородна колекция от изроди, която е успяло да роди азиатското въображение), магии и капани. Когато печелите игри, за награда ще получавате избрани на случаен принцип нови карти, с които ще можете да модифицирате своето тесте. Основното правило тук е, че никоя карта не трябва да се повтаря повече от три пъти, а отделни са рестриктирани и от тях имате право да сложите точно един екземпляр. Целта на самата игра е да свалите жизнеността на противника от 8000 точки до 0. Във всеки ход съответният играч тегли допълнителна карта и има право да призове точно едно чудовище, както и да активира или "заложи" неограничен брой магии и капани. Гадинките могат да бъдат призовани в атакуваща или защитна позиция (в този случай картата е завъртяна на 90 градуса настрани и се поставя с гърба нагоре). Отделни могъщи зверове изискват "трибута", за да бъдат призовани – да пожертвате едно или две от настоящите си чудовища. Когато дойде бойната фаза, можете да атакувате противника със съществата си в атакуваща позиция. Битките и щетите се разрешават без елемент на шанс – чрез директно сравняване на показателите на чудовищата. Противникът може да ви противодейства чрез заложените от него капани. В най-общи линии това са правилата на играта – естествено, има и още доста тънкости, както и елементи, които не съм споменал, но като цяло няма нищо сложно или трудно за разбиране.

ИГРАТА YU-GI-OH!

Първата версия на играта с карти Yu-Gi-Oh! е създадена през 1996 г. от Казуки Такахаши. До ден-днешен тя продължава да се играе по света, както на Изток, така и на Запад, а е вдъхновила и създаването на сериен анимационен филм. Ако искате да научите повече за нея, можете да посетите официалния й сайт http://www.yugioh-card.com/.



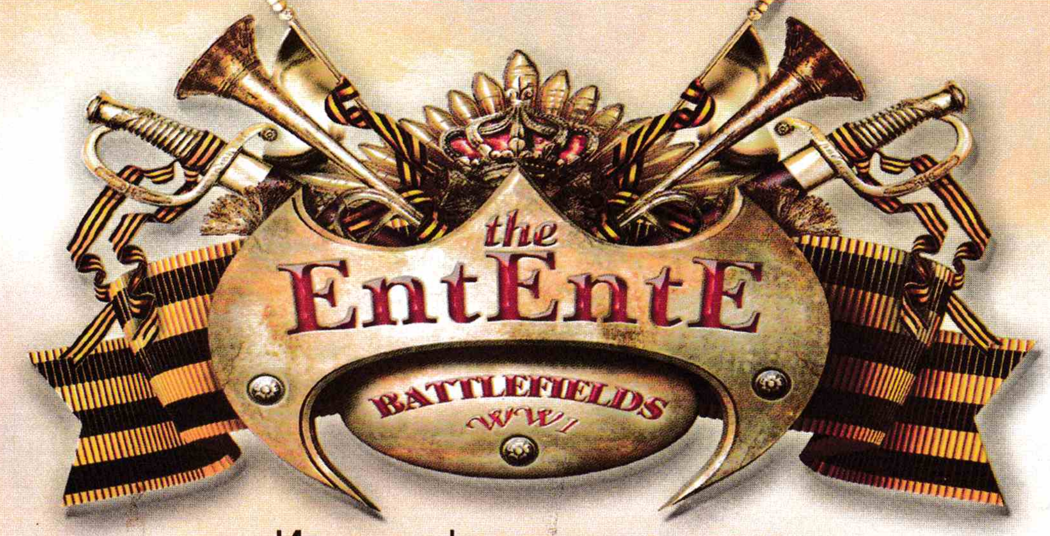
▼ Оттук можете да комплектовате своето тесте, както и резервните карти (sideboard).



▲ Игралното поле – ще се учудите колко време можете да прекарате пред него.

Yu-Gi-Oh! има доста несъвършенства, предимно от технически характер

Музиката е дразнеща и монотонна, не е предвиден никакъв мултиплейър-режим. Лично аз се подразних и от слабия ИИ на виртуалния противник – горкият Юджи непрекъснато правеше откровени глупости и след като овладях правилата и конструирах що-годе читаво тесте, той можеше да победи само с дяволски късмет или поради серия мои грешки. Изобщо да не говорим за твърде странния английски език – граматиката е трагична, както в почти всяка игра с азиатски произход, но това поне внася неволна хумористична нотка. Въпреки всички тези недостатъци, играта е забавна и пристрастяваща – поне аз прекарах много часове пред нея, печелейки нови карти и подобрявайки тестето си и мога при все това да кажа, че все още не ми е омръзнала.

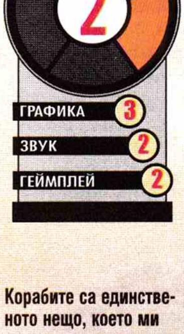


И да се краде не е лесно

■ Lesta Studio/Buka ■ www.entente.net ■ P 500, 256 MB RAM, 16 MB Video ■ RTS ■ 1 CD

Ако се съди по руските игри, които се превеждат и издават в България, човек би могъл да реши, че две неща могат да бъдат истина. Първото от тях е руснаците да произвеждат само боклуци. Второто е, че тези, които решават какво да издадат за България, си мислят, че българите са глупаци и ще преглътнат всичко, което някой друг е изхвърлил на бунището.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com



Не бих искал да се замисля коя от двете истини е "истинска", но не мога да не си спомня за цял куп хубави руски игри, сред които се откройват някои произведения на фирми като Nival Interactive и Akella. Изглежда, че все пак руснаците могат да правят и хубави неща... Тогава какво остава? Нищо чудно, че цивилизованите народи гледат с подозрение "тъмните балкански субекти", след като ние самите не се уважаваме и считаме за благодеяние, когато някой ни пробута старите парцали от килера на прабаба си.

Сега някой може би ще каже – ама ти трябваше да пишеш статия за издадената на български игра Антантата: Бойните полета (The Entente: WWI Battlefields), а вече половин страница философстваш... Философствам, защото ми писна. Писна ми да се мъча да намеря нещо положително в игра, която може в оригинал да се купи online от някой от големите геймърски сайтове за 2,99 щатски долара. Точно така – докато ровичках за информация из геймърските сайтове, попаднах на линк за покупката на играта (оригинална естествено, а не Made in Tortuga) точно за 2 долара и 99 цента – по-малко от цената на един хамбургер. Между другото 2,99 долара правят в момента точно 4 лева и 60 стотинки.

А иначе, ако четете рекламите на официлния сайт на играта, може да си помислите кой знае какво. Там пише такива неща като "Реалистично пресъздаване на битките и събитията от епохата на Първата световна война... Прекрасна графика... Превъзходно AI...". Направо да завидиш, че бедните американци могат да си купят такава превъзходна игра само за мизерните 5 лева (че ще им върнат и ресто)!

Та след като прочетох тези редове, с нетърпение си инсталирах Антантата, стартирах я... и започнах да мигам на парцали. Дори в първия момент реших, че нещо съм се объркал и става въпрос за съвсем друга игра... Защото това, което видях, не беше нищо повече от най-нагло прекопиране на Cossacks: European War! Но проблемът не беше точно в това – в края на краищата кражбата си е проблем, който трябва да си решат руснаци и украинци помежду си – шамари ли ще си бият, с бухалки ли ще се млатят... Кой го интересува? Проблемът беше в това, че некадърниците от петербургската фирма Леста дори не са успели да я прекопират като хората – защото това, което видях, приличаше на някаква

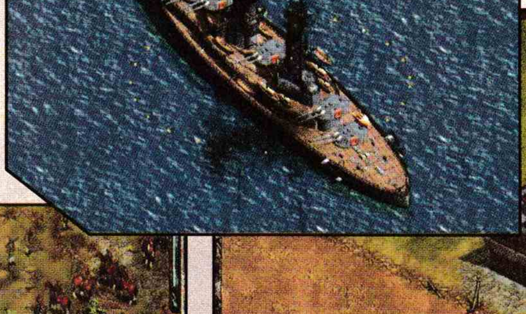
бъгава ранна алфа версия на Cossacks...

Впрочем нищо чудно, че не са успели и с това да се справят, тъй като тази петербургска фирма никога не е правила компютърни игри – досега са се занимавали само с дребни компютърни работи на парче – там анимацийка да сбагрят, на друго място някое специално ефектче за рекламка.

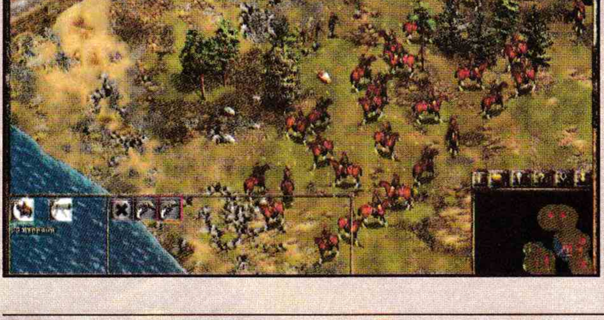
Някой все пак може да попита – добре, де, поне нещо хубаво нямаше ли в тази Антанта? Е, има – много ми хареса изображенията и анимациите на корабите. Но имайте предвид, че ако имате Radeon, шансът да не успеете да видите изобщо въпросните кораби е голям. Няма да ви хареса това, което виждате, и ако сте включили опцията "antialiasing" на видеокартата си, независимо каква е тя...

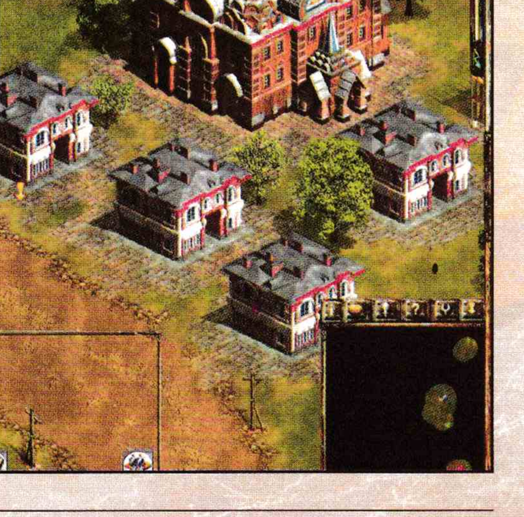
Всъщност в играта може да има и нещо друго, което да е направено добре – но това няма да са сградите, нито теренът, нито пък единиците, а още по-малко анимациите им. Да не говорим за такива екзотики като AI – него пък май въобще го няма. Но ако някой е достатъчно търпелив да се ровичка, все пак може и да открие и още нещо положително. Не спадам към тази категория...

Все пак може би ще попитате – а струва ли си парите? Тези 4,60 лева? Да, ако някой ВИ ПЛАТИ толкова, за да я вземете. А ако не, то по-добре се снабдете с истинските Cossacks: European Wars и забравете за този нескопосан плагиатски опит, наречен The Entente: WWI Battlefields.



Корабите са единственото нещо, което ми хареса в тази игра.





VIETCONG
OFFICIAL MISSION PACK
FIST ALPHA

Кървави драми във виетнамската джунгла

■ Gathering/Illusion ■ vietcong-game.com ■ P3 700, 256 RAM, 3D Video ■ FPS ■ 2 CDs

В началото на годината свежите заглавия по стара традиция се броят на пръстите на една ръка. Затова именно в този период и разширението на някоя недотам велика игра има и най-големи шансове да бъде забелязано от по-широката публика.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Именно такива са били вероятните подбуди на Gathering да изстрелят на пазара Fist Alpha именно в настоящия момент. Както е известно, излезлият миналата година Vietcong, чието разширение е настоящото заглавие, бе един доста приличен шутър, който обаче така и не успя да завоюва кой знае какви позиции в жанра.

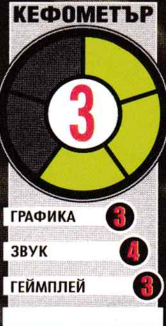
Fist Alpha предлага съвсем прилично количество нов материал за феновете на Vietcong, а и за всички останали геймъри, които в момента скучаят и с нетърпение чакат пролетните хитови заглавия.

На първо място от Illusion са се постарали да осигурят

цяла нова солова кампания за вашия отряд Fist Alpha

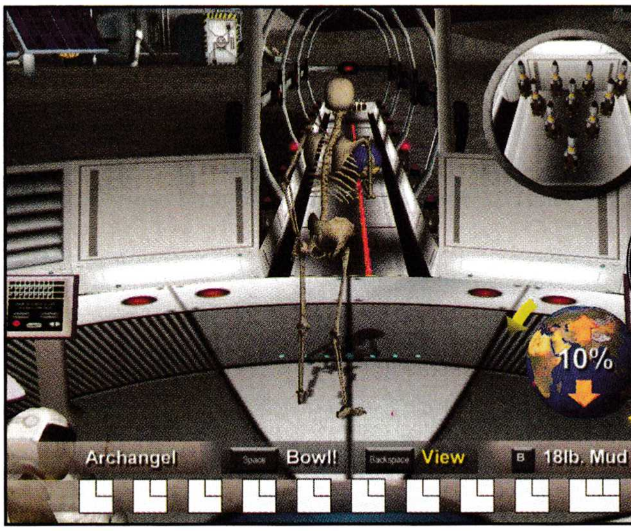
Тя включва обаче само седем мисии, което за моя вкус е малко постничко. В това отношение дори двата нови персонажа не могат да компенсират изключителната краткост на соловия екшън, който за опитни бойци ще продължи не повече от няколко часа.

По-продължителна забава обещават новите карти за игра в мрежа. Те са общо осем на брой и позволяват участието на до 64 играчи едновременно, което гарантира суперкървави мелета. Специално за мрежовата игра авторите на разширението са предвидили и други екстри. Така например всички оръжия и на виетнамците, и на американците вече са оборудвани с щикове, които са доста ефективни, ако успеете да издебнете в гръб някои враг. Включени са и десетина нови пушки, които обаче според мен имат по-скоро козметичен ефект върху геймплея. Същото обаче не може да се твърди за новите самолети и хеликоптери, които са вкарани в играта. Такива има общо четири на брой, като безспорната перла е стратегическият бомбардировач B52, който си е истински кошмар за всеки противник.



Fist Alpha е доста прилично разширение на приятна игра, което със сигурност ще намери своите фенове, особено на фона на липсващите в момента суперхитове. Така че ако зимните нощи ви се струват прекалено дълги, можете спокойно да предприемете една кратка екскурзия до виетнамските джунгли – там ви очаква забавен екшън, който обаче за съжаление е твърде кратък.

Internet & Game Clubs
Quest
Оптичен Интернет, ВидеоЧат, VoIP.
Виртуалната реалност вече е факт...
ул. "Трапезица" 4
до метростанция "Сердика"
www.questbg.net
ж.к. "Толстой", бл. 43
до 54 СОУ

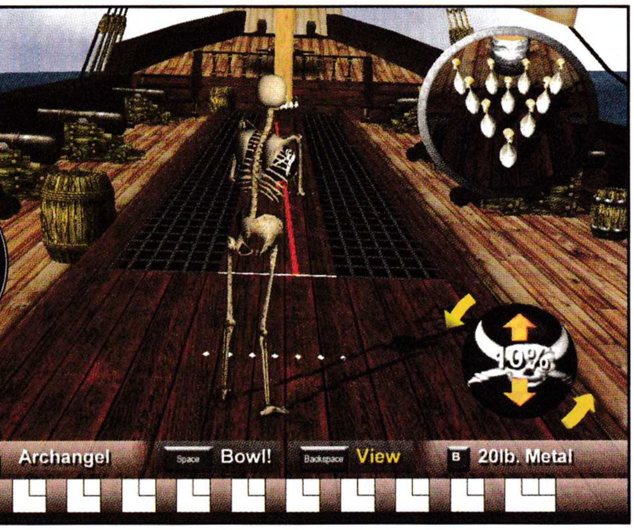


▲ Bones е земният представител на междупланетния турнир по боулинг.

КЕФОМЕТЪР

3

ГРАФИКА 3
ЗВУК 3
ГЕЙМПЛЕЙ 2



▲ Пиратският кораб се поклаща от вълните. Дали това ще се отрази на точността?

Fast Lanes Bowling

Най-бързите писти от времето на Флинтстоун до днес

■ Lab Rats/Enlight ■ www.enlight.com ■ P2 400 MHz, 64 MB RAM, 16 MB Video ■ sports ■ 1 CD

Боулингът е сред спортовете, които въпреки популярността си продължават да бъдат някак встрани от интереса на големите геймърски компании. Епизодично на пазара се появява по някое заглавие, но в повечето случаи то е твърде далеч от представата за добро качество. Поредният опит в тази насока идва от Enlight, които предлагат на боулинг-феновете доста спорно забавление...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Не мога да намеря достатъчно логично обяснение за причините, поради които виртуалният боулинг винаги се представя по начин, който е много далеч от същността на това иначе зрелищно и увлекателно забавление. В другите компютърно пресъздавани спортове обикновено се търси някакъв приемлив баланс, така че те да бъдат достатъчно привлекателни, лесни за усвояване и максимално близки до реалността. За съжаление нещата с боулинга не стоят така. Очевиден е стремежът на авторите да вкарат някои нетрадиционни елементи за сметка на реализма, но крайният резултат при този подход обикновено не е на ниво. Fast Lanes Bowling на Enlight не прави изключение. Това заглавие е шарено и в определени моменти дори забавно. В него има нестандартни и остроумни хрумвания, но липсва нещо особено важно. Това е тръпката. Тя е отличителният белег, по който може да се различи посредствеността от класата.

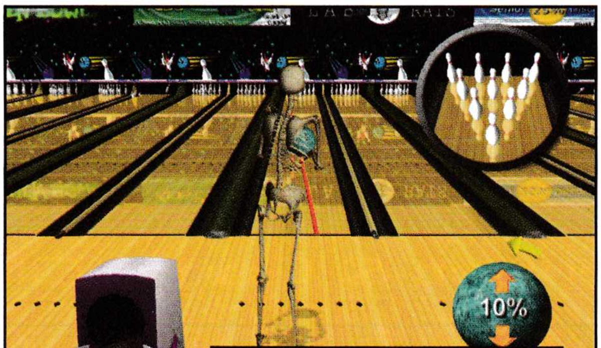
Ако разгледаме Fast Lanes Bowling елемент по елемент, няма как да не забележим, че в нея има голямо разнообразие от играчи, писти, топки и игрови варианти. Като графично и звуково оформление е на поносимо равнище. Подходът на авторите обаче се вписва изцяло в стандартния, леко инфантилен имидж, на който виртуалният боулинг се "радва" през годините. Най-интересното е, че в анонсите към играта, тя се представя като ултра-реалистична. Как обаче да се вярва на подобни твърдения, когато именно

дефицитът на реализъм е най-големият проблем

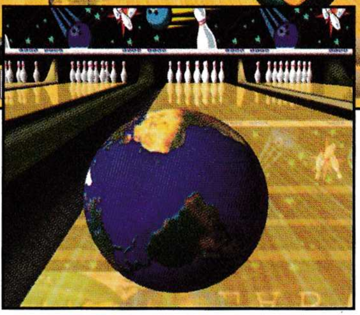
във Fast Lanes Bowling. За какъв реализъм може да става дума, когато сред близо десетината писти, има само една която има нещо общо с реалността. Останалите са в причудливи места като древен Египет, в средновековен замък, на тропически остров, на поклащащ се от вълните пиратски кораб и дори на Луната. Сред скромния брой играчи с горе-долу хуманоиден вид тук присъстват също странни персонажи като скелети, извънземни и роботи. Разбира се, всеки един от тях има своите специфични качества, които в голяма степен определят начина, по който се справят със събарянето на кеглите. В процеса на самата игра може да се контролира позицията на състезателя, въртенето и посоката, в която ще се насочи топката. Тези три фактора е редно да бъдат съобразени с качествата на играча и с конкретната ситуация на пистата.

Топките също са от значение за играта. Тяхната тежест е в диапазона 10-20 и тя трябва винаги да се взема предвид, така че да бъде съобразено с фактора "сила" на вашия играч. За всяка писта има специална топка, но ако не постигате добри резултати, можете да я смените по всяко време. Формата и покритието на топките не влияят по никакъв начин на постиженията.

По отношение на геймплея наистина има някои добри попадения, но те отново нямат почти нищо общо с това, което би могло да се разбира под боулинг. Като изключим Tournament и Practice, останалите игрови варианти са наистина доста интересни. В Challenge трябва да се справяте с комбинации от кегли с нарастваща трудност. Golf Mode предлага подредба на кеглите в различни фигури, които са в състояние да объркат тотално всички техники за постигане на Strike (събаряне на всички кегли с първия удар). По обясними причини във Fast Lanes Bowling липсват варианти за мрежова игра.



▲ Като че ли най-добре е в старата зала.



► Земното кълбо като топка за боулинг.

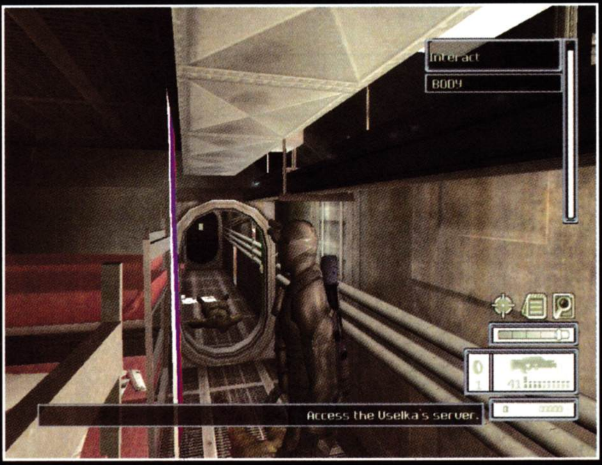
SPLINTER CELL® Mission Pack

За залъгване на глада...

■ Ubi Soft ■ www.splintercell.com ■ PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video ■ Stealth Shooter ■ 1 CD

Една година след излизането на може би най-голямото явление в жанра на екшън игрите със стелт елементи след Thief вече и PC-геймърите могат да изпробват новите мисии. Още повече, че Pandora Tomorrow излиза скоро и не е лошо всички да си припомним старата игра.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

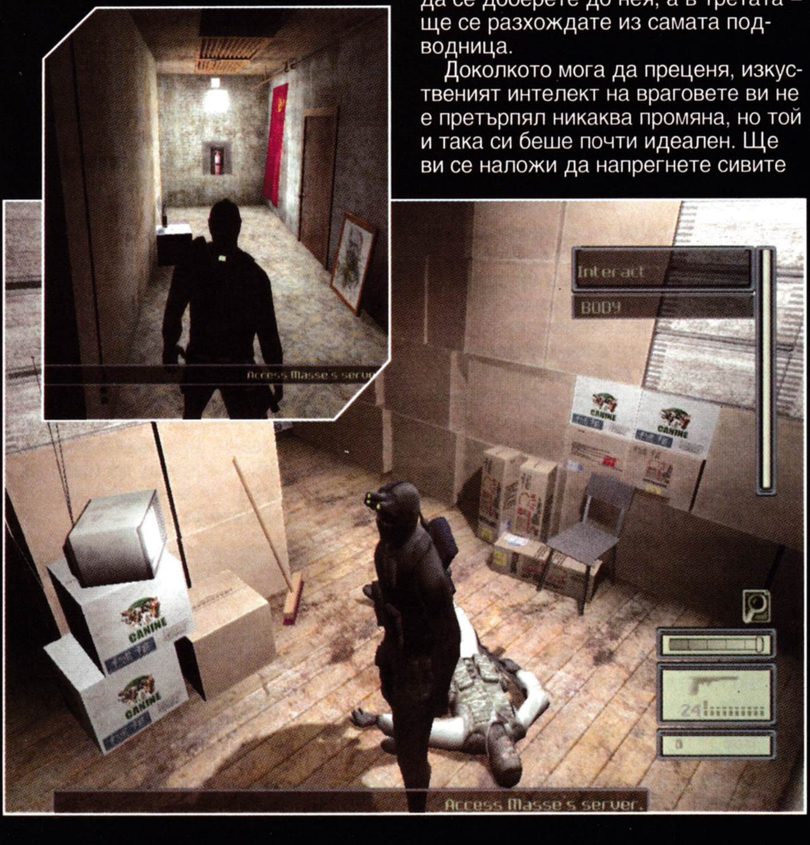


На първо място ще започна с разочароващите новини – новите мисии са само три. Това го казвам при положение, че старите бяха общо девет, ако не броим тренировката. Новите предизвикателства биха отнели не повече от час и половина на добър играч. Е, все пак е по-добре от нищо.

Добрата новина е, че те са достъпни във всеки момент от играта, т.е. не е нужно да минете старите, за да ги изпробвате. Освен това въпреки всичко са интересни и на места – трудни. Няма да получите нови оръжия или инструменти, нито нови движения. Въобще геймплеят си е останал на същото ниво. Което не е толкова лошо, при положение че все още това е играта, която диктува правилата в жанра.

Иначе самите мисии са извадени от главния сюжет на играта. Фактически действието в тях се развива след края на основната кампания, когато Сам Фишър трябва да елиминира всички останали сподвижници на Николадзе – човекът, срещу когото се изправихте в оригинала. Първо ще посетите един хакер, за изкопчите от него важна информация, след което да го отстраните. Тази информация ви навежда на нова следа, а именно – една подводница. Съответно в следващата мисия ще трябва да се промъкнете през охраната на пристанището, за да се доберете до нея, а в третата – ще се разхождате из самата подводница.

Доколкото мога да преценя, изкуственият интелект на враговете ви не е претърпял никаква промяна, но той и така си беше почти идеален. Ще ви се наложи да напрегнете сивите си клетки, за да заобиколите някой пазач или да го примамите в тъмното ъгълче, където да си поговорите на четири очи. Разбира се, можете просто да извадите голямата пушка (SC-20K, позната ни от предишната игра) и да убивате всички по пътя си. Този подход е по-лесният, по-бързият, но далеч не е толкова удовлетворителен.



Графиката на играта си е същата

Което по никакъв начин не я прави лоша, тъкмо обратното. Светлинните ефекти все още са на най-високото възможно ниво, моделите са детайлни, а и физичният енджин върши своята работа доста добре. Дизайнът на новите нива е добър, напълно в духа на предишната част.

Като цяло мнението ми за този експанжън е много добро, като единствената ми забележка е към броя на мисиите. Освен това, поне на теория, той не е предназначен за американската версия на играта. Казвам "на теория", защото, както знаете, за всичко си има начин и не е невъзможно да го подкарате дори и на нея. Като допълнителен бонус играта ви ще бъде ъпдейтната до версия 1.3, което оправя различни бъгове. Ако сте фенове на Splinter Cell и Сам Фишър, но не ви се чака Pandora Tomorrow, можете да опитате да залъжете глада с тези няколко мисии.

КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
ГЕЙМПЛЕЙ	4

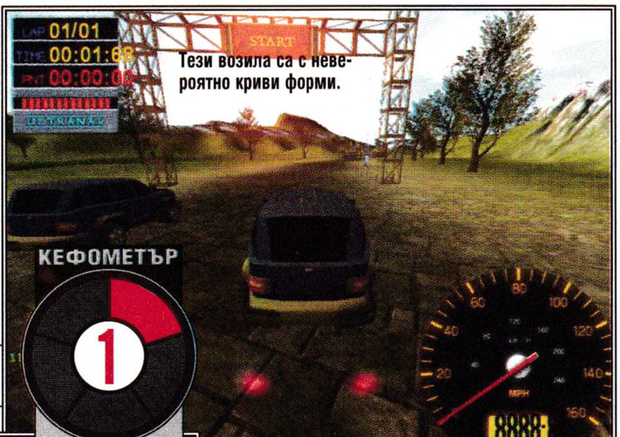
CLUB INFERNO

Заповядайте в обновения клуб – ИНФЕРНО!
CPU: Pentium 4, 2.4 Ghz
Video: GB Radeon 9600
19" Sony Flat
София, Младост 1, Пазара
Търговски комплекс "РЕЯ"
www.club-inferno.com
тел. 974 38 91
Всеки ден до 16.00 часа – 50% намаление!

MIDNIGHT RACE CLUB SUPERCHARGED!

...или как тъмнината стана най-добър приятел на геймъра

■ Stellar Stone ■ www.stellarstone.com
■ P3 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ racing ■ 1 CD



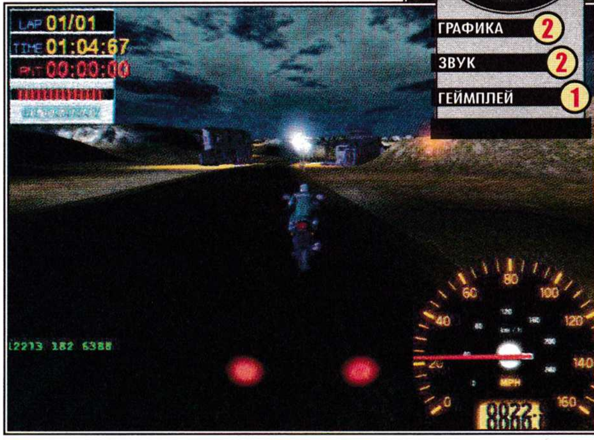
Тези возила са с невероятно криви форми.

КЕФОМЕТЪР 1

ГРАФИКА 2
ЗВУК 2
ГЕЙМПЛЕЙ 1

Има игри, които се помнят. Има и такива, за които е по-добре човек да не се сеща. Създават се истински шедьоври, но се произвеждат заглавия, които са невероятно зле направени. Разбираемо е, че не може всички игри да са ултрахитове, но непрекъснато се намират знайни и незнайни компании, които прекаляват в стремежа си да изкарат някой друг долар повече. Случаят с Midnight Race Club е чудесна илюстрация за точно такъв случай.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg



Самотен рокер язди своя железен кон в нощта...

Когато човек попадне на подобна игра, обикновено започва да се чуди откъде да започне с нейното оплюване. В случая с Midnight Race Club колебанието ми беше сериозно, но в крайна сметка най-логичният избор беше сюжетът. Той е така непоправимо тъп, че крие конкретен риск за душевното здраве на читателя. След като го прочетох, ме обзеха доста странни и противоречиви чувства. От една страна, ме хвана яд, че си изгубих времето, а от друга, ми стана жал за този, който е сътворил подобна глупост. И така: "Когато часовникът удари полунощ, състезанието започва. Ако искаш да те уважават... е време да сриташ ...!!! (пунктуацията е според оригинала). Дали ще избереш някоя от четирите уникални коли или пък супер-моторите са твоята страст, бъди готов за най-реалистичната улична надпревара! Тук няма място за мамини синчета, така че ако не си достатъчно смел и нямаш кола, с която да стигнеш до върха, върви си в къщи да плачеш при мама..."

Честно казано,

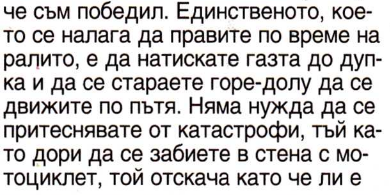
след този анонс бях на една крачка от скута на мама

и продължавам да съжалявам, че не я направих. Но съдбата на геймърския критик понякога си прави подобни шеги, така че пряко сили успях да издържа стоически 10-15 мъчителни минути с изумителния боклук, наречен Midnight Race Club. Едно от първите неща, които направих, бе да проверя кои, по дяволите, са гениите, сътворили това „чудо“ на геймърската индустрия. Оказа се, че всеки опит да се открие нещо повече по въпроса се проваля. Най-странното е, че ако тръгнете по посочения линк, ще стигнете до сайта на Stellar Stone, но там няма да намерите дори дума за Midnight Race Club.

Като графика този зле скалъпен рейсър ни връща години назад във времето. Толкова ръбати, криви и грозни модели на автомобили и мотоциклети отдавна не бях виждал. Трасетата представляват една тъмница, където от време на време прозира някаква чепата сграда. Независимо дали карате кола или мотор, отзад като закачени стоят отблясъците от двойка стопове. Когато състезанията се провеждат по тъмно е добре, но за съжаление има и трасета, на които се кара през деня. Точно тогава грозотията лъсва със страшна сила.

Доколкото го, има звукът също е под всякаква критика, но най-тежко е положението с геймплея. Midnight Race Club предлага общо два игрови варианта. Първият е Custom Race, в който можете да избирате колата и пистата, а вторият вариант е Random Race, където изборът прави вместо вас играта. Самите състезания се провеждат по двойки, но правилата им така и не успях да схвана, тъй като завършвайки втори, неочаквано на екрана блесна съобщение, че съм победил. Единственото, което се налага да правите по време на ралито, е да натискате газта до дупка и да се старaете горе-долу да се движите по пътя. Няма нужда да се притеснявате от катастрофи, тъй като дори да се забиете в стена с мотоциклет, той отскача като че ли е направен от гума, а вие дори не падате от него. Най-тъпото в случая е, че няма абсолютно никакво значение дали сте избрали мотор, кола или камион, тъй като поведението им на пътя не се различава.

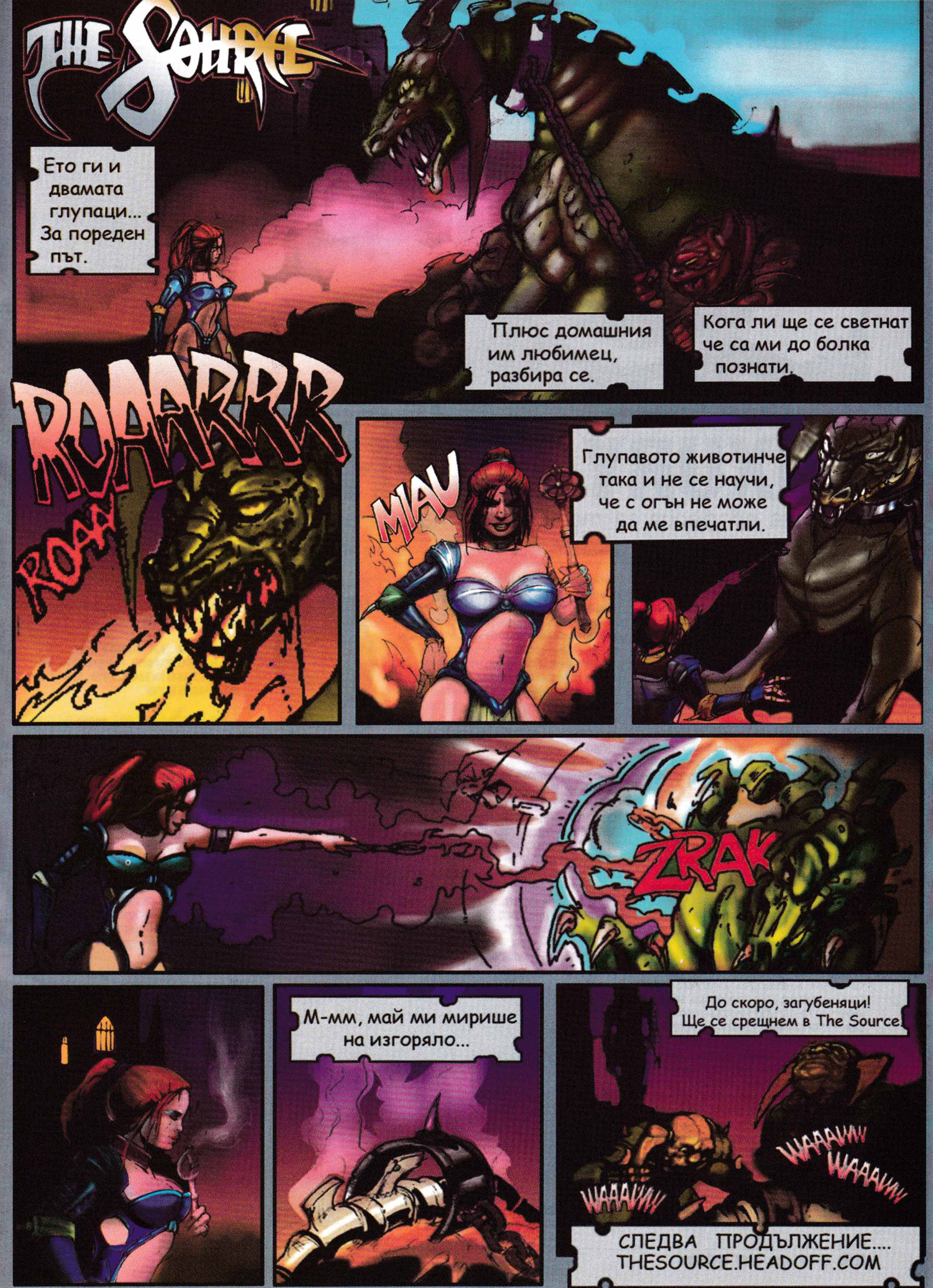
Откъдето и да я погледнем, Midnight Race Club изглежда все едно е правена като проект в някое училище за бавноразвиващи се. Безумният сюжет, потресаващо грозната графика, скапаният звук и отчайващо нескопосаният геймплей са все неща, които крещят с пълно гърло: "Стой далеч от мен!". Ако искате спестите нерви и да спечелите малко допълнителен душевен покой, не правете грубата грешка да инсталирате тази игра. Тя не струва дори цената на носителя...

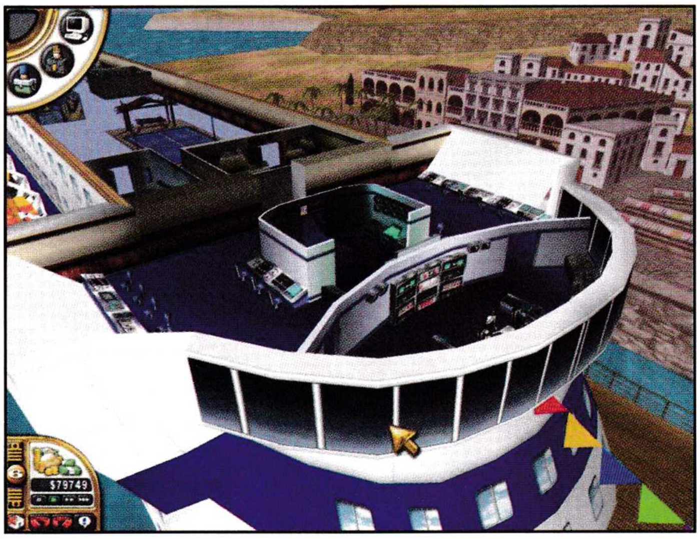


CLUB INFERNO

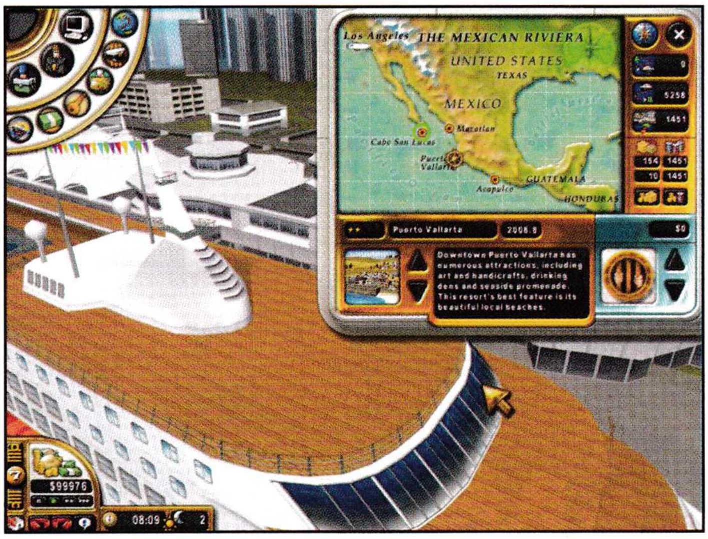
изрежи талона,
ела в клуб инферно,
вземи своята
клубна карта,
играй с 10% намаление!

София, Младост 1, Пазара
Търговски комплекс "РЕЯ", тел. 974 38 91


THE SOURCE
Ето ги и двамата глупаци... За пореден път.
Плюс домашния им любимец, разбира се.
Кога ли ще се светнат че са ми до болка познати.
ROAARRR
ROAA
MIAU
Глупавото животинче така и не се научи, че с огън не може да ме впечатли.
ZRAK
М-мм, май ми мирише на изгоряло...
До скоро, загубеняци! Ще се срещнем в The Source.
WAAAAWW
WAAAAWW
WAAAAWW
СЛЕДВА ПРОДЪЛЖЕНИЕ....
THESOURCE.HEADOFF.COM



▲ Всеки кораб си идва със офицерите и единствената ви опция е да ги тренирате за повишаване на нивото.



Downtown Puerto Vallarta has numerous attractions, including art and handicrafts, drinking dens and seaside promenade. This resort's best feature is its beautiful local beaches.

▲ Трябва не само да изберем маршрута, но и пристанищните екскурзии.

LUXURY LINER TYCOON

Идеална професия за тези, които не обичат зимата

■ Virtual Playground/Global Star Software ■ www.globalstarsoftware.com ■ P 800, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ Симулация ■ 1 CD

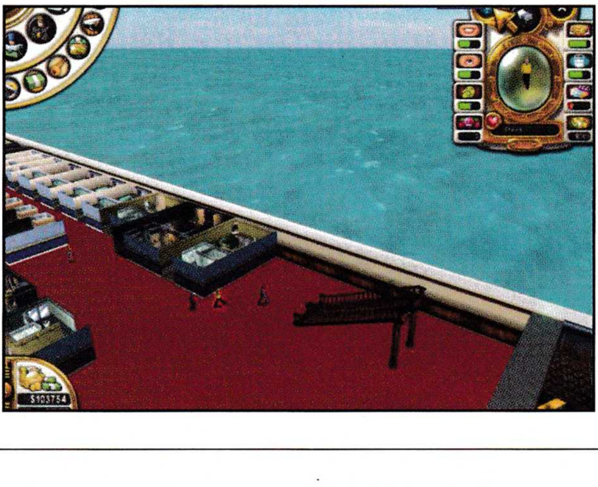
В този брой на списанието симулативните игри май станаха повечко. Обаче тази, честно казано, я предпочитам. Може би причината е снегът, който се сипе през прозореца и ме кара да си мечтая за Канарските острови.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Защото Luxury Liner Tycoon е прекрасна за разпалване на подобни мечти. Достатъчно е само от опциите да разгледате картите на райските земни кътчета, където можете да откарате своя луксозен пътнически кораб и започвате да си мислите за плажове, латино ритми и лъскави дългокраки мацки по бикини, по монокини и съвсем по без "кини".

Да, защото за разлика от повечето други подобни симулации успехът ви зависи не само от това какво ще създадете, но и къде ще го пратите да плава. Играта на Global Star Software съдържа всички типични елементи на жанра. Това, което притежавате в началото, е голямо корито с двигател. Ще трябва да запълните петте палуби на коритото с пасажерски кабини, каюти за обслужващия персонал и многобройни кътчета за забавления – барове, ресторанти и дансинги, казина, плувни басейни, театри и кина. Разбира се, не трябва да забравяте и необходимия квалифициран персонал... Но това не е всичко. В играта има няколко новости, които на мен са ми забавни и които я отличават от многобройните подобни симулации.

На първо време да се върнем към избора на място и маршрут за круизите ви. Този избор има огромно значение, тъй като различните пристанища в избрания район на плаване имат различен рейтинг. Пристанищата с висок рейтинг обикновено са източник на по-богати, но и по-претенциозни туристи – което изисква висококачествани и многобройни забавления и перфектно обслужване, но пък ви позволява надуване на цените на билетите. И обратно – от пристанищата с по-нисък рейтинг можете да качите по-бедни туристи, но за сметка на това те няма да са толкова претенциозни и няма да вдигат непрекъснато скандали, ако забележат някоя хвърлена хартийка на борда. Влиянието на избрания район обаче не е само в това – защото във всяко пристанище разполагате с възможност да предложите на пасажерите и краткотрайна екскурзия по суша. Естествено е различните градове да предлагат различни възможности, но трябва да се съобразявате и с възрастовия състав на туристите. Например едва ли ще е много удачно да предложите на туристи-пенсионери посещение на нощни стриптийз барове. То не че дядовците няма да са меракли, но пък едва ли ще получат позволението на бабите си.



КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА	3
ЗВУК	4
ГЕЙМПЛЕЙ	4

Втората интересна особеност на играта е свързана с

нивото на опит на ръководния персонал и възможността да го обучавате

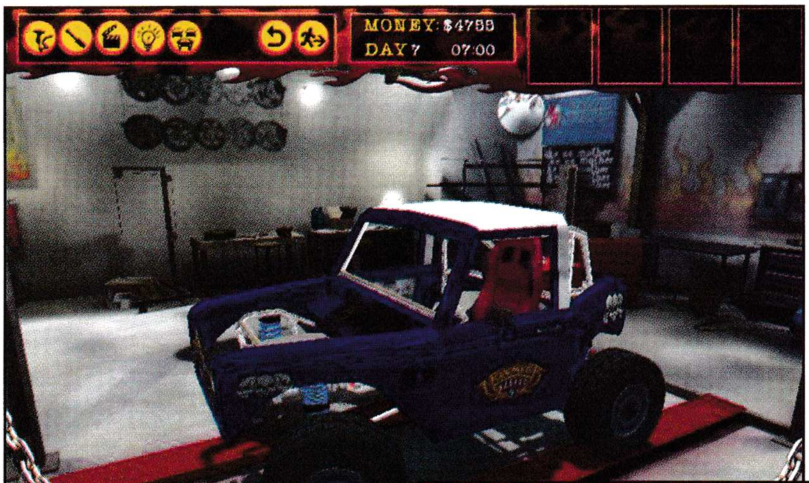
Това на пръв поглед едва ли ще ви изглежда като новост, но май е единствената игра, в която от това ниво на опит зависи какво може да строите във вашия лайнер (използваният термин е outfit). Точно така – от нивото на опит на главните офицери на кораба зависи какви помещения и съответно какви услуги ще може да предложите и какъв обслужващ персонал ще сте в състояние да наемете. За щастие на диска на играта е включено и пълното й ръководство, така че няма да се чудите "какво трябва да направя, за да мога да си построя казино или да намаля страдащите от морска болест".

Разбира се, не липсват и многобройните статистически менюта, както и възможността да прегледате персоналните статистики на всеки пасажер или член на екипажа (освен главните офицери, които се отличават само със своето ниво). Предвидена е дори възможността да се включвате поглед от първо лице и да гледате кораба с очите на туристите и персонала, въпреки че в този изглед по абсолютно неизвестни причини палубите нямат "таван" над тях и изгледът автоматично се изключва, ако съответното лице се изкачи на друга палуба... И на края – лично на мен тази симулация ми стана доста забавна и ако сте фенове на жанра, ви я препоръчвам.

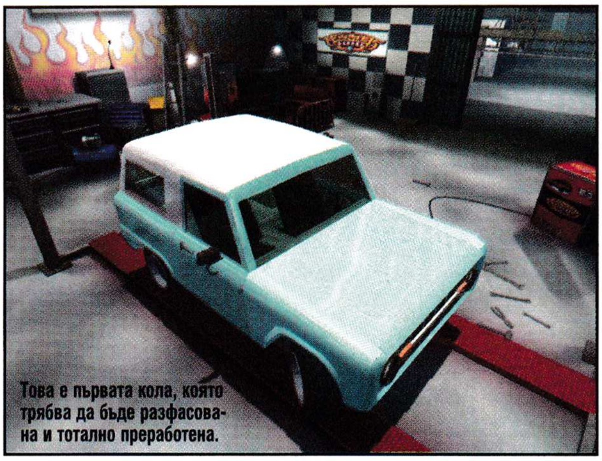
Monster Garage

Превърни обикновената кола в чудовище!

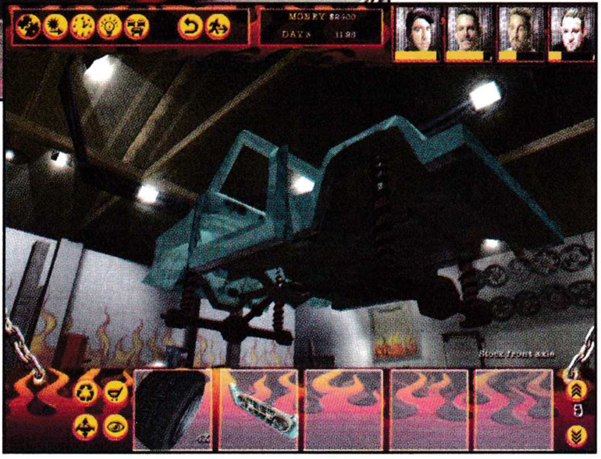
■ Activision ■ www.activision.com ■ P3 450, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ racing ■ 1 CD



▲ Този звяр придобива все по-завършен вид.



Това е първата кола, която трябва да бъде разфасована и тотално преработена.



▲ Джипът е почти напълно разглобен.

Има игри, в които се карат коли. Има и такива, в които те се създават. Ако желаете да се пробвате като тунинг-специалист, запретвайте ръкави, пригответе се да се омажете до лакти и да прекарате цели седем дни в къртовски труд над поредната разглобена кола. Награда за вашите усилия ще бъде създаването на уникално возило, което ще накара хората да се обръщат след него...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Седем мисии, седем дни, екип от първокласни автомеханици, цялото нужно оборудване и $3000 за харчене. Това са нещата, с които ще разполагате, ако спрете вниманието си върху доста странното заглавие от каталога на Activision. Ако името на играта ви звучи познато, не се учудвайте. Става дума за компютърен вариант на Monster Garage, популярното шоу, което тече по Discovery Channel. В интерес на истината вероятността да сте гледали някой от вече близо 40-те епизода е много малка, тъй като то се излъчва в американския вариант на канала. В това шоу водещ и звезда е лицето с леко баналното име Jesse James. Той е дизайнер и тунинг-специалист от Лонг Бийч – Калифорния, който заедно със своя екип е в състояние да превърне обикновената кола в странен звяр, който със сигурност е уникат. Негови творения се купуват от хора като Шакил О'Нийл, Кид Рок и други подобни. Очевидно той се справя доста добре с работата си, тъй като милиони зрители наблюдават с интерес всеки пореден опит за създаване на изкуство на колела. Основният въпрос в Monster Garage е дали ще може да се оправите с поредицата технически предизвикателства, които ви очакват. Въпреки че играта е определена като рейсинг, то това едва ли е съвсем точно.

Тръпката и удоволствието са най-вече в конструирането, разглобяването,

сглобяването и организирането на целия процес в създаване на уникални машини. В интерес на истината чисто техническите похвати в работата едва ли ще предизвикат особени трудности, тъй като по всяко време можете да получите ценни съвети, така че да не настъпи посериозно объркване. Наборът от инструменти не е кой знае колко голям, а използването им е повече от елементарно. Парите, които получавате за извършване на преобразяването, се използват за купуване на нужните части. Тук трябва да се отбележи, че не всичко се продава там, а има някои елементи, които ще се наложи да изработите сами. Ако, да кажем, имате нужда от укрепваща рамка за кабината, трябва да се снабдите със съответното количество стоманени тръби, които да връчите на някой от членовете на екипа с поръчението да изработи нужния детайл. По подобен начин се действа и с преработването на калници, капаци и т.н.

Екипът, който ще ви помага в начинанието, се състои от четирима членове. Когато поръчате някому нещо, той веднага ще ви обясни колко време ще му бъде нужно за изпълнение. Това важи и за доставката на чаркове по каталог. Както и сами можете да се досетите, ключовата дума в Monster Garage е време. 7-те дни свършват бързо и ако организацията не е на ниво, няма да се постигне нужният резултат – напълно функционална машина. Тогава всичко започва от самото начало. Ако успеете да се справите с конкретната задача, ви очаква последното предизвикателство – тест при реални условия.

Monster Garage е от игрите, които са толкова специфично ориентирани, че едва ли ще съвпаднат с масовия вкус. Тя е ориентирана най-вече към тези, които си падат по шоуто на Jesse James. Останалите по-добре да си потърсят друго забавление. Могат да бъдат отбелязани някои моменти, за които това заглавие може да бъде критикувано. Те засягат най-вече графиката и някои недостатъчно обмислени аспекти от геймплея, но така или иначе Monster Garage е за заклети фенове, а те, както знаем, невинаги са особено придирчиви.

КЕФОМЕТЪР

3

ГРАФИКА	3
ЗВУК	3
ГЕЙМПЛЕЙ	3

DELTA FORCE®
BLACK HAWK DOWN™
TEAM SABRE™

"Ако атаката се развива много добре, то сигурно ви очаква засада"
стр. 32 от "Ръководство на новобранеца"

■ Novalogic ■ www.novalogic.com ■ P 733, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ военен екшън ■ 1 CD ■ Delta Force - Black Hawk Dawn

Това самолет ли беше или така ми се стори?
The plane is getting away!
The plane is getting away!

Операция "Шок и два ужаса".
Minigun
Mission: Coastal Pipeline Pump Station

Имаше време, когато игрите от поредицата Delta Force претендираха за реалистичност. Спомням си дори и рекламите, според които една от игрите се използва като тренажор за американската армия. Сега това време вече отдавна е отминало – поредната Delta Force прилича много повече на Commando – един от най-старите филми със Шварценегер, в които Арни съвсем сам изпотрепа около 4 000 лошковци... а може и да са били 24 000 – никой нямаше нито желание, а още по-малко пък време, за да ги преброи.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Експанжънът Team Sabre на Delta Force – Black Hawk Dawn ни предлага не една, а две цели single play кампании, които ще ни отведат в джунглите на Колумбия и в пясъците на Иран. Не е трудно да се досетите, че в Латинска Америка отново ще преследвате наркобарони, но вероятно се чудите каква работа имате в Иран? Там просто един от генералите се е опитал да направи преврат и силите на ООН са се заели да помогнат на законното правителство срещу метежниците. Доста идиотски сюжет, като се позамисли човек, стига поне малко да е наясно със ситуацията в района... Но както вече казах в началото – реалистичността отдавна вече не се брои сред качествата на игрите от поредицата. За сметка на това в новата Team Sabre ще получите огромно количество от това, което имаше и в оригинала – възможността да стреляте до насита, включително от борда на хеликоптери, джипове и дори от надуваеми (но непробиваеми и непотопяеми) лодки. В което няма нищо лошо, разбира се – стрелбата с minigun от борда на някой Black Hawk ми беше едно от любимите занимания в предишната игра!

Хайде сега да видим на кого пушката му е по-голяма!

Елате, елате! Те това най-много го обичам!
Mission: Jungle Airfield

Ако поискате пък да поиграете в мрежа, получавате на разположение доста нови карти, но отново, незнайно защо, липсва кооперативната игра – възможността да преигравате заедно с приятели мисиите от single play кампаниите. Тази кооперативна игра беше едно от силните неща на старите Delta Force и беше обещана за Black Hawk Dawn. После беше обещано това да стане с patch и явно пак ще си останем само с празните обещания.

Какво друго е ново? Има нови оръжия на H&K, включително и един снайпер, но не очаквайте някакви чудеса от немските пушкала. Старият Colt Commando с подцевния гранатомет си остава най-доброто многоцелево оръжие – стига, разбира се, да ви е позволено да го използвате за съответната мисия. А пък ако сега се чудите какво беше това Colt Commando – това е популярното наименование на оръжието, което в играта ще срещнете като CAR 15.

Силните и слабите страни на Team Sabre...

Оригиналната Black Hawk Dawn беше направена по едноименния филм. Вярно, нямаше официален лиценз, но аз специално си го намерих и го изгледах – и бях поразен до каква степен производителите бяха успели да пресъздадат атмосферата му в играта. Сега тази атмосфера липсва – имате просто поредица от мисии и това е... Дреболия, но едно време бях наистина много впечатлен.

КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА	4
ЗВУК	5
ГЕЙМПЛЕЙ	4

Графика – както може да се очаква, е същата като в оригинала. Доста е прилична, особено ако имате добра видеокарта – водните ефекти и облаците прах са впечатляващи! Все пак обаче си личи, че енджинът не е първа младост – моделите и на приятели, и на врагове са далече от най-доброто, а и анимациите вече изглеждат нескопосано. Освен това мисиите в Колумбия би трябвало да са в сърцето на вечната джунгла – но по нищо не си личи, че това е наистина джунгла – би могло спокойно да бъде някоя гора в коя да е част на света.

Оръжията са си добре и с тях се стреля точно така, както би трябвало да се стреля в един екшън – независимо дали се прицелвате на 10 метра или със снайпер на един километър – хващате врага на мушката и това е цялата "тънкост". Все пак си заслужава да се отбележи, че производителите са се постарали прицелът да играе, отразявайки дишането ви – въпреки че всеки нормален снайперист би трябвало да затаи дъх в момента, в който натиска спусъка.

По отношение на оръжията обаче има един сериозен недостатък, свързан с изпозлването на ръчните гранати. Аз се отказах от тях, особено като забелязах как, ако хвърляте отвисоко, дори и да сте залегнали, гранатата лети на нереалистично огромни разстояния. Това може да ви изглежда като бъг във ваша полза, но не е, тъй като траекторията и мястото на взрива стават абсолютно непредсказуеми.

По време на "работа" сте винаги снабден с очила за нощно виждане – които обаче са абсолютно безполезни, независимо дали мисията е посред нощ или в полумрак. Не съм превъртял всичките мисии и може сред тях да има някоя, която да налага използването на такива очила – но иначе са си пълен баласт и са сложени, колкото да се каже, че ги има.

ОТ АВТОРА

Novalogic пак се изложи с тържествените си обещания да има и кооперативна игра в мрежа. Това беше едно от най-забавните преживявания от ранните игри. Явно и сред тях е зацарувал балканският манталитет - защо да си даваме труда и да си изпълняваме обещанията, когато и без това си дават паричките и си я купуват играта!

За звука мога да кажа само суперлативи. Ненатрапчива, но енергична музика, добри изстрели и експлозии и добър, отчетлив говор. Наистина, не знам в действителност как звучи екплозията от подцевна граната, но в играта тя е точно такава, каквато си представям, че трябва да бъде. Колкото до говора – на места ще трябва да разчитате на него, за да разберете как да продължите нататък и в това отношение нямах никакви затруднения.

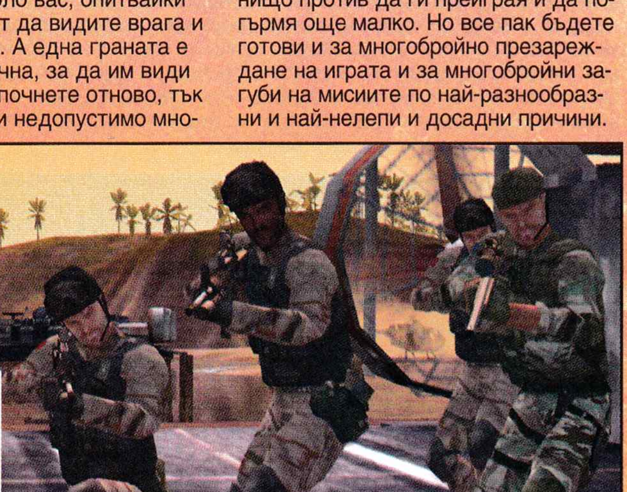
За съжаление следващите редове обаче ще са запълнени най-вече с недостатъци

Главният от тях – някои от мисиите ще ви се сторят безумно трудни! Защо ли? По две причини! На първо време безкрайно слабото AI на съекипниците. То си беше слабо и в оригиналната игра, и човек би очаквал да е на същото ниво. Но изглежда, че не е... Странно е наистина, но аз съм почти убеден, че това AI е още по-лошо, отколкото преди. Така в някои мисии съотборниците ви стават главният ви враг. Какво би направил един нормален войник, който забележи враг, въоръжен с РПГ? Би го застрелял, нали? Не и в Team Sabre. Тук всички започват да крещят "Ер-Пи-Джи! Ер-Пи-Джи!", след което продължават просто да си "танцуват" около вас, опитвайки се да ви попречат да видите врага и да го застреляте. А една граната е напълно достатъчна, за да им види сметката и да започнете отново, тъй като сте загубили недопустимо много "friendlies". Да не говорим за това, че приятелите ви би трябвало да са елитни войници, но не могат да улучат небостъргач от пет метра разстояние. Една от мисиите ме докара до бяс – в нея трябваше да защитавате пленници до идването на конвоя. Съекипниците ви заемат три едрокалибрени картечници в полукръг около тях и за вас остава централната. Враговете започнаха да се изсипват от трите страни – право срещу дулата на картечниците, без да се крият и в цял ръст (и AI-то на врага е също идиотско). И Рей Чарлз да беше на мястото на моите войници, все щеше да улучи нещичко... Но не и те! Няколко минути след началото на атаката враговете вече бяха минали покрай картечниците и ме заобикаляха от три страни, убивайки заложниците!

Другият неприятен недостатък на играта (който обаче не се забелязва веднага), е свръхлинейността на мисиите. Всякакъв опит за нестандартно преминаване мигновено се наказва със загуба. Типичен пример – маршрутът ви преминава точно през единствения в цялата околност укрепен пост на врага. Ако опитате обаче да го заобиколите изведнъж получавате надпис, че сте излезли от района на мисията и губите! Или друг пример – по принцип в играта можете да плувате и да се гмуркате; и в една от първите мисии трябва да взривите лодки на врага. Ако обаче доплувате отстрани до тях и ги взривите преди да сте навлезли в гнездото на наркобароните, пак губите мисията – защото било невъзможно да взривите лодките. Което е съвсем логично – естествено, че няма как да го направите, след като вече току-що сте го направили.

Въпреки недостатъците си все пак Delta Force: Team Sabre си остава приятна игра – стига да си падате по многото стреляне. Лично на мен повечето мисии ми са забавни и нямам нищо против да ги преиграя и да погърмя още малко. Но все пак бъдете готови и за многобройно презареждане на играта и за многобройни загуби на мисиите по най-разнообразни и най-нелепи и досадни причини.

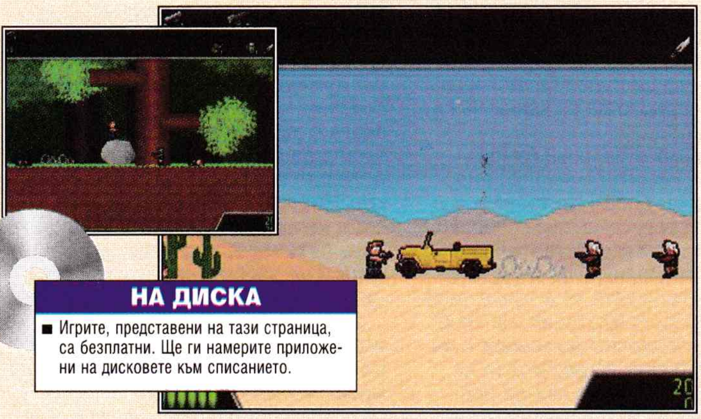
Това кораб ли е или детска играчка?



Commando

Малки командоси, голям екшън

■ Fallen Angel ■ http://www.faind.com/ ■ екшън



НА ДИСКА

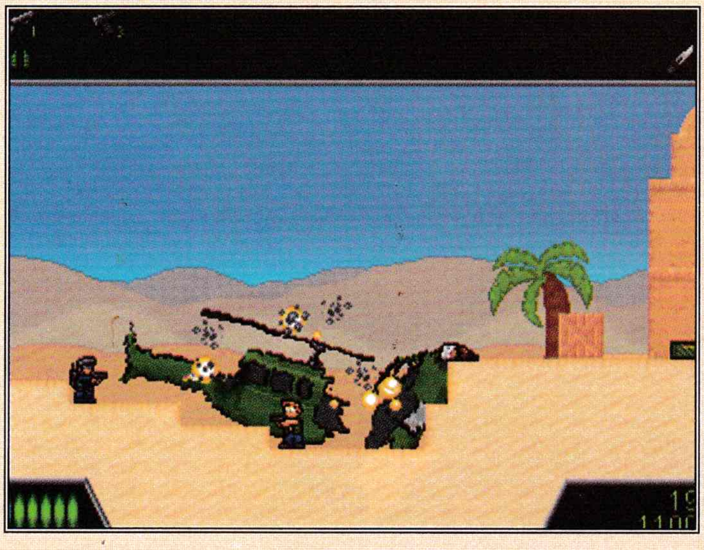
- Игрите, представени на тази страница, са безплатни. Ще ги намерите приложени на дисковете към списанието.

Commando е безплатен двуизмерен екшън, създаден в най-добрите традиции на безброй игри от някогашните аркадни зали. Авторът Хамиш МакЛеод е работил по играта повече от три години, така че си струва да й хвърлите поне един поглед.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Графиката е в архаичния режим 320x240, което, убеден съм, само по себе си е достатъчно, за да отблъсне повечето съвременни геймъри. И все пак, надявам се, че са останали играчи, които поне от носталгия да се порадват на пикселизираните дребни фигурки на героите, както и на семплия, но въпреки това забавен геймплей. Все пак игричката е само десетина мегабайта голяма, така че едва ли можем да имаме твърде големи претенции към нея.

Авторът дори се е постарал да скалъпи история, в която изобилстват кубинци, афганистанци, терористи и атомни бомби. В ролята на елитен командос ще трябва да громите лошите и да спасявате честта и славата на старшината, пардон – сержанта, който ви е обучавал. Започвате играта с цели 20 живота, което би трябвало да ви подскаже колко често се умира в нея. Когато съберете бонуси на стойност 3000 точки, ще получите за награда допълнителен живот. Ежедневието на вашия герой се заключава предимно в скачане и пуцане, но ситуациите са достатъчно разнообразни в сравнение с други подобни игри – понякога ще действате заедно с други командоси, предвидени са също така няколко "боса". Играта се състои от три големи мисии, всяка от които е на различен терен – първата в джунгла, втората в пустиня, а третата в база сред ледовете. Постепенно ще съберете внушителен арсенал – нож, няколко вида гранати, два пистолета, пушка-помпа, автомати, базуката, огнехвъргачка и дори минигън.



The Spirit Engine

Приятна безплатна ролева игра

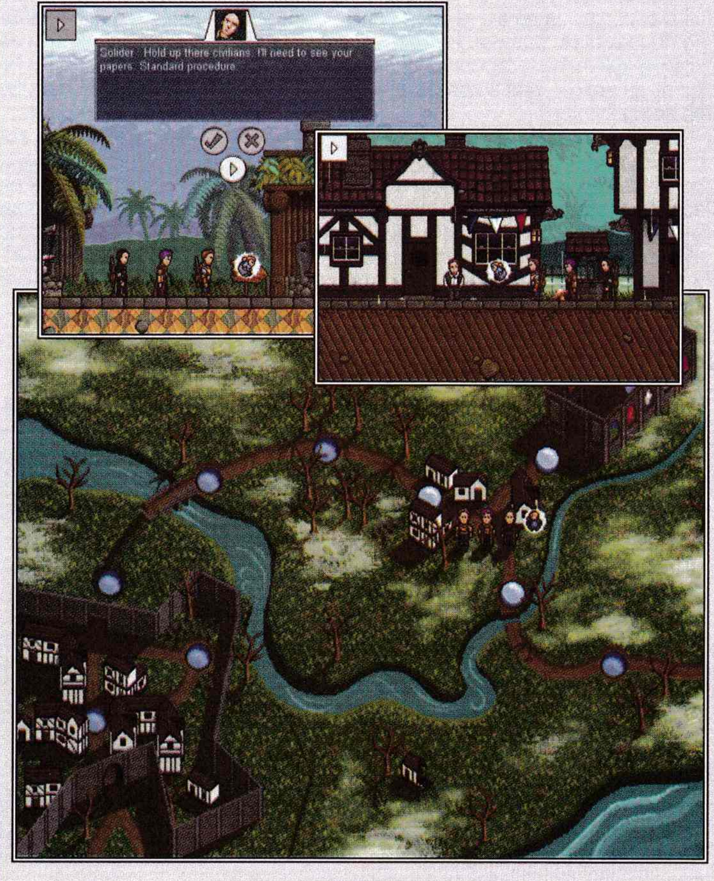
■ Natomic Studios ■ tse.natomic.com ■ RPG

Действието в The Spirit Engine се развива в оригинален свят, който представлява екзотична кръстоска между уестърн и фентъзи. Деведесет процента от игровото време ще прекарате в режим на битка, но това не е кой знае какъв проблем, защото сраженията са тактически и понякога предлагат доста сериозно интелектуално предизвикателство.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

В началото ще трябва да изберете тримата главни герои от общо девет предложени. Игровите класове също са три – магове, свещеници и стрелци, така че е най-добре (но не е задължително) да вземете по един юнак от всеки клас. Ако искате да сте наистина ефективни, препоръчвам след като поиграете малко, за да схванете основните концепции, да прочетете внимателно приложеното към играта ръководство, за да разберете как точно работят многото способности на героите. Имайте предвид, че всеки от деветимата има свои силни и слаби страни, така че е най-добре, когато качвате ниво, да инвестирате в онези умения, в които е най-силен. От друга страна, не залагайте само на едно бойно умение, защото рано или късно ще се изправите срещу чудовище, което е имунизирано към такъв род щети. Екипировката (броня, оръжие и талисман) не е чак толкова важна, но също е добре да знаете какво точно прави всеки предмет, а това можете да научите само в същото това ръководство.

Играта е дълга и ако решите да я минавате докрай, имайте предвид, че това ще ви отнеме доста повече от няколко часа. Макар че акцентът е върху битките, историята, която се разкрива постепенно, е любопитна и не би изглеждала нелепо дори в комерсиална игра. Както повечето други безплатни заглавия, така и The Spirit Engine впечатлява именно с простотата си, която позволява на дребните добри хрумвания да изпъкват още по-добре. Едва ли играта ще се хареса на феновете на мащабните и "сериозни" ролеви игри, но може би ще зарадва онези, на които им се иска за разнообразие да опитат нещо по-различно.

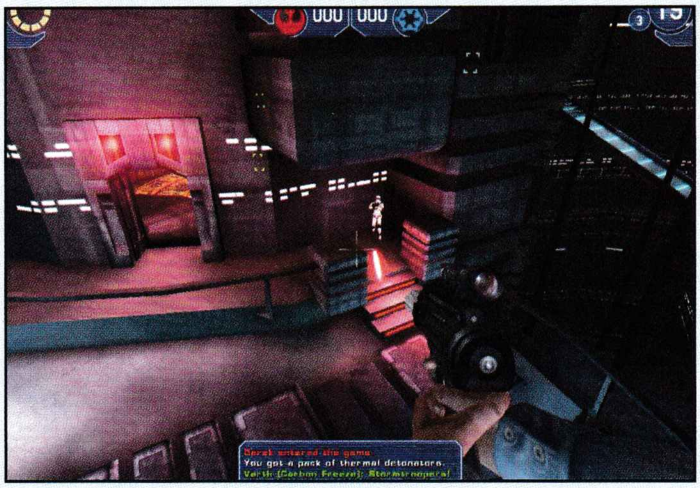


Solider: Hold up there civilians. I'll need to see your papers. Standard procedure

Troopers

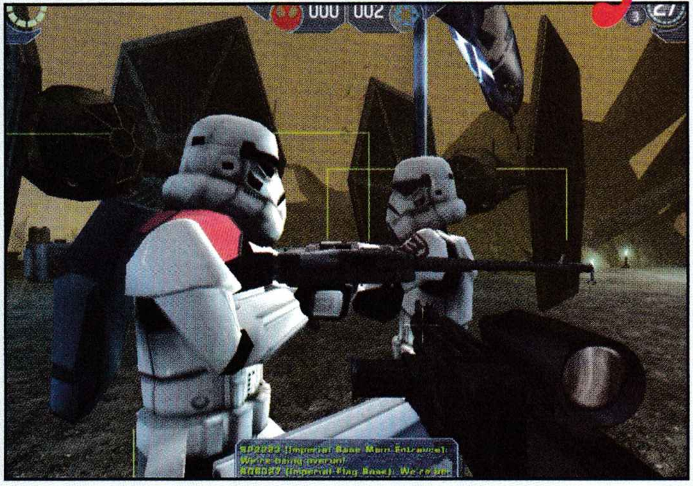
Епичната битка между щурмоваците и бунтовниците, пресъздадена за UT2003

Dawn of Destiny



Derek entered the game
You got a pack of thermal detonators.
Verth (Carbon Freeze): Stormtroopers!

Макар бластерът ми да стреля накриво, този щурмовак ще се прости с живота.



SP2083 [Imperial Base Main Entrance]:
We're being overrun!
AR0027 [Imperial Flag Base]: We're be

Щурмоваци ще бранят знамето на империята от злите бунтовници с цената на живота си.

Попаднах на този мод съвсем случайно, докато търсех модове за Jedi Academy. На някоя от множеството страници, посветени на Междузвездни Войни, прочетох новина, за излизането на нова версия на модификация за Unreal Tournament 2003 с гръмкото име Troopers: Dawn of Destiny.

Боян Иванов
Boyan_i@mail.bg

КЕФОМЕТЪР

3

ГРАФИКА	4
ЗВУК	2
ГЕЙМПЛЕЙ	3

Звучеше интересно, затова реших да хвърля един поглед на играта.

Всъщност Troopers е мрежово ориентирана отборна игра в стил детмач, където играчите поемат ролята на щурмоваците с лъскави бели брони или тази на бунтовническите войници. Принципно предпочитам Jedi Academy, но напоследък битките със светлинни мечове ми станаха малко скучни, а пък и винаги съм искал да играя щурмовак.

Честно казано, първото ми впечатление въобще не бе добро. Модът стартира с типичните за Междузвездни войни бавно течащи, жълти надписи, които дават някакво бегла история. Проблемът, е че вместо шедьоврите на Джон Уилямс на фона се чува някакво извинение за музикално оформление, от което още ме боли главата. Както и да е, преглътнах това и продължих с разучаването. Като цяло Troopers е напълно стандартен мод – можете да играете в мрежа с приятели или пък единична игра с ботове. Има три типа игра – стандартен deathmatch и capture the flag, както и тъй наречения objectives match – в който трябва да превземете няколко ключови позиции, за да спечелите.

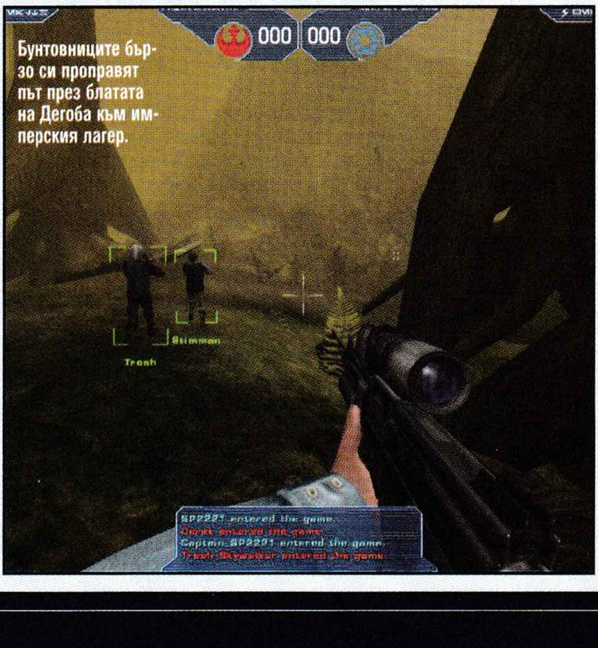
Независимо кой лагер изберете, играта се свежда до намиране на противници, съответно избиване на двама, трима от тях, умиране и respawn-ване, след което всичко се повтаря. По-голяма част от времето обаче ще прекарате не в престрелки с враговете, а в лутане из картата, търсейки тези врагове. Което всъщност често не е бърза процедура, защото

героят ви се влачи доста бавно

Самата престрелка рядко трае повече от минута, поради простата причина, че както противниците, така и вие, издържате най-много на два изстрела от кое да е оръжие. Въобще битката е лишена от почти всякаква динамика, а единствената отборна тактика, която може да се приложи, е концентриран огън по противника. Оръжията, с които ще разполагате, са само няколко, като ще можете да носите и по две гранати. Почти всички от тези оръжия стрелят бавно (понякога и доста накриво), в следствие на което уцелването на противник е сложно действие. Учудващото е, че всъщност това кара играта да прилича повече на филмите и създава подобна атмосфера.

Графиката на Troopers е средна работа, движенията и моделите на войниците са малко дървени. От друга страна, смъртоносните изстрели изпращат убития няколко метра назад, и то доста ефектно. Терените в Troopers вероятно са една от малкото и положителни черти. Повечето са много големи и с добра архитектура, също така са разнообразни и представят различни добре познати ни картини, като горите на Ендор (в небето дори се вижда втората Звезда на смъртта), блатата на Дагоба, имперски разрушител, Беспин и т.н. Някои от тези терени дори имат звуков фон, като шумене на листа, дъжд, някакви животинки и т.н. Моделите на оръжията обаче са под всякаква критика – те са доста прости и правят впечатление на недовършени. Само щурмовата пушка, която между другото е най-доброто оръжие в играта, изглежда сравнително добре.

В крайна сметка Troopers: Dawn of Destiny е средно качество мод – е, с изключение на музиката, която е почти ужасяваща. Макар на пръв поглед да изглежда доста зле, по някакво чудо успява да придаде атмосфера, която достатъчно се доближава до тази на филмите. За съжаление Troopers едва ли ще преживее дълго след излизането на Star Wars: Battlefront.

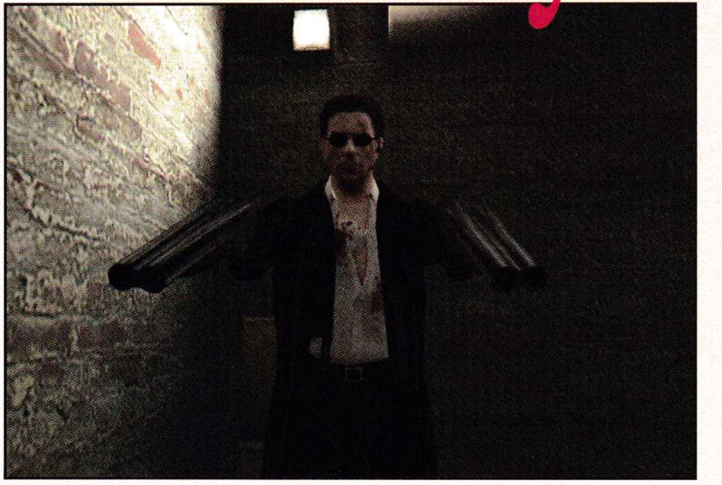


Бунтовниците бързо си проправят път през блатата на Дегоба към имперския лагер.

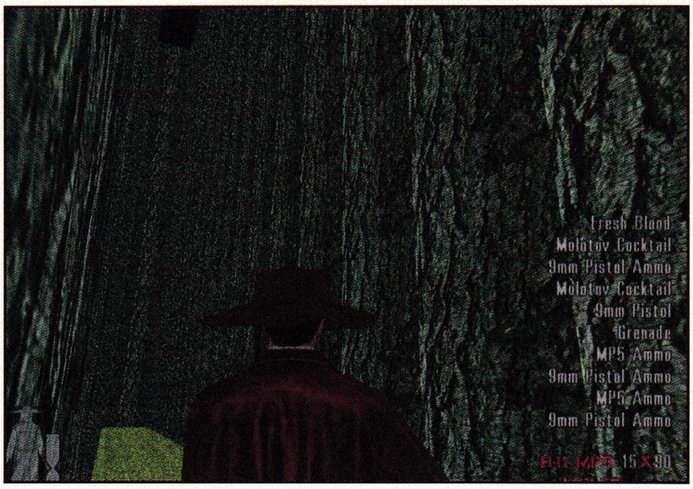
SP2221 entered the game.
Derek entered the game.
Captain_SP2221 entered the game.
Trash_Skywalker entered the game.

Max Payne 2

Max Payne 2 MODs



Er4ser



Hellsing

Скоро след излизането Max Payne 2 излезе и т.нар. tool-пакет, който включваше редактор за различните елементи на играта. Разбира се, това сложи началото на разработката на модове и някои нелоши такива вече излязоха.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Hellsing 0.5

Това е опит за total conversion (пълна промяна) на Max Payne 2, а не модифицира просто някои елементи от геймплея. Освен това, както може би е известно, зад заглавието "Hellsing" стои и манга сериал от 13 епизода с интересен сюжет и много екшън. Историята с две думи е следната: сър Интегра (за по-кратко, иначе пълното й име е Интеграл Уингейт Хелсинг) стои начело на организацията Hellsing със седалище в Лондон. Целта на въпросната институция е борба с вампирите, ghoul-овете и други свръхестествени създания. А най-големият коз в ръкава на сър Интегра е Алукард. Вампир, при това един от най-могъщите, със съмнително чувство за хумор и странен стил на обличане. Разбира се, в мода за Max Payne 2 поемате точно неговата роля.

За разлика от другите модове, този включва и собствени нива. Те са базирани поне донякъде на приключенията на Алукард от сериала и дори са кръстени по същия начин. В началото ще трябва да си пробиете път през гора, пълна с ghoul-ове, за да се доберете до една църква, където да убиете един вампир. Той ще ви даде местонахождението на друг, и така нататък, докато убиете четиримата вампири.

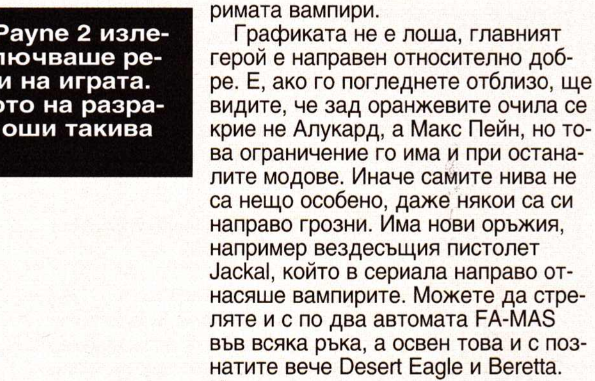
Графиката не е лоша, главният герой е направен относително добре. Е, ако го погледнете отблизо, ще видите, че зад оранжевите очила се крие не Алукард, а Макс Пейн, но това ограничение го има и при останалите модове. Иначе самите нива не са нещо особено, даже някои са си направо грозни. Има нови оръжия, например вездесъщия пистолет Jackal, който в сериала направо отнасяше вампирите. Можете да стреляте и с по два автомата FA-MAS във всяка ръка, а освен това и с познатите вече Desert Eagle и Beretta. Интерес представлява интрото, а и комиксите между мисиите са сменени с нови – кадри от филмчетата.

Всъщност препоръчвам този мод главно на любителите на мангата, защото иначе не предлага нещо кой знае какво.

Er4ser 1.7 / Cinema 1.6

Ще разгледам тези два мода заедно, защото те имат доста общи неща, включително и общата идея. И двата наблягат върху добавянето и промяната на дребни елементи в геймплея. Фактически няма нови нива, играят се старите, а именно оригиналната история на Макс. Ще се сблъскате с променени звуци, текстури, добавени нови оръжия и т.н. В това отношение Cinema води – там има Minigun, Ingram-ите са сменени с Micro UZI-та, MP5K е на мястото на MP5 (а вече може да носите по два от тях) и др. В Er4ser пък главният герой има много симпатично микрофонче пред устата, променени са голяма част от звуците. Например диалозите на някои от враговете ви са сменени с команди от Counter-Strike. Иначе Макс се е сдобил и с чифт хубави слънчеви очила, както и повечето от останалите герои. Сменени са видовете патрони, които оръжията използват, и то невинаги по най-логичния начин, особено в Er4ser. Кръвта в Er4ser е променена спрямо тази в оригиналната игра и е много по-реалистична и добре изглеждаща. В Cinema пък ще можете да отнемате оръжието на враговете си, дори и да сте с голи ръце. Друга промяна и в двата мода е, че bullet time режимът е безкраен, но за сметка на това е променено количеството врагове, които трябва да избиете, за да забавите времето допълнително. По-интересни са новите музикални парчета в този режим (например Chateau от саундтрака на Matrix: Reloaded или Can't You Trip Like I Do на Filter & Crystal Method). Въобще наблегнато е върху дребните неща, и поне според мен не си заслужава да преигравате Max Payne 2 само за да видите всичко в тях. Но ако не сте го изиграли все още, можете да предпочетете някой от двата вместо оригиналното изживяване.

Cinema

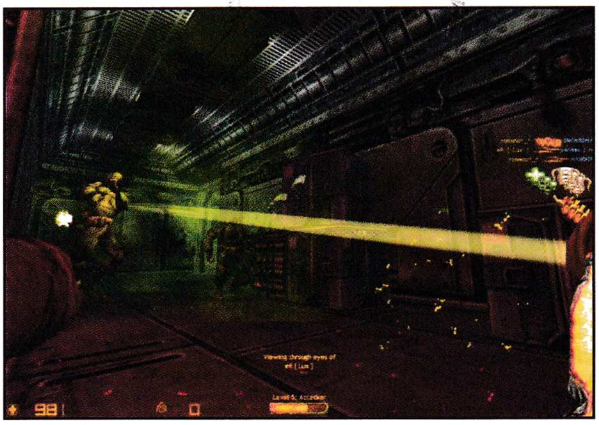


MOD NEWS

Иван Цирков
blader@mail.bg

Natural Selection 3.0 Beta 2

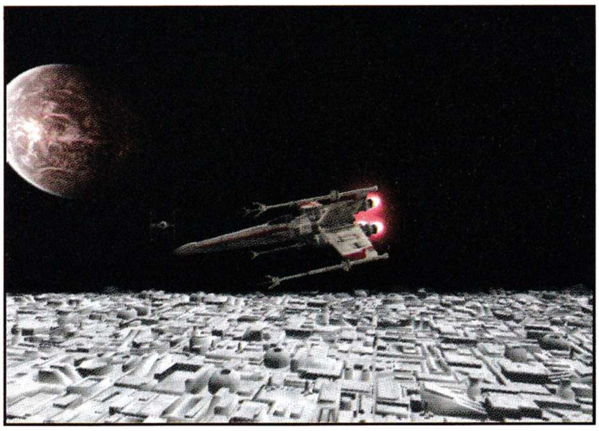
http://www.natural-selection.org/ns.html



Съвсем наскоро излезе първата, а след нея и втората бета на третата версия на един от най-популярните модове за Half-Life. Както си му е редът, налице са нови ъпгрейди и за двете страни, нови карти, шест от които – посветени на новия режим на игра, наречен "Combat". Както и редица други дребни поправки и допълнения – всичко това намеква, че Natural Selection има съвсем сериозно намерение да се развива постоянно и да си пробива път към върха.

UT2003 Troopers: Dawn Of Destiny

http://www.ut2003troopers.com/



Мод за Unreal Tournament 2003, базиран върху вселената на Star Wars. Двете враждуващи страни са бунтовници и имперски войски. Засега не е много добре развит, броят на оръжията е малък (общо шест, по три за всяка страна). Виж статията на страница 43.

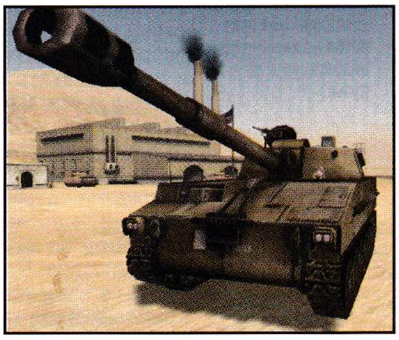
Marine Bot 0.7

http://jameshiddle.com/marinebot/

Нова версия на този бот, предназначен за мода за HL Firearms. Липсата на такъв за версия 2.8 досега беше доста неприятна, но това вече е в миналото. Както от всеки бот, не очаквайте някакви чудеса от интелект, но като се има предвид, че Firearms се играе най-добре от поне десетина души, може би не е лоша идея да му хвърлите едно око. Поне според мен не е нещо особено, но е идеален за запълване на дупки в отбора.

Desert Combat 0.6

http://www.desertcombat.com/



Вече има и нова версия на един от най-добрите модове за Battlefield 1942. Ще припомня, че той "модернизира" играта, превръщайки я в симулация на съвременна война, подменяйки всички оръжия и превозни средства. Ще можете да летите на F-16, да стреляте с АК-47 и да покарате танк Т-72. Горещо го препоръчвам на всички.

Gundam Universe

http://www.planetquake.com/gundamuniverse

Доста забавен мод за Quake 3, посветен на манга филмчето Gundam. В него ще можете да се управлявате нещо като хибриди между бойни роботи и механизирани костюми, наричани за по-кратко UC. Разбира се, всичко се върти около битки с въпросните огромни машини. Авторите обещават пълна достоверност на UC-тата, включването на такива от различни епохи, както и използването на различни разрушителни оръжия.

Red Orchestra

http://www.unrealwarfarex.com/redorchestra/

Както изглежда, авторите на Red Orchestra за UT2003 имат намерението да продължат да го развиват и за UT2004, като основното нововъведение там ще бъдат превозните средства. Като цяло в този преход няма нищо чудно при положение, че това е един от най-успешните модове, пресъздаващи Втората световна война, а както знаете, конкуренцията точно там е огромна. Отделно наскоро излезе и версия 1.2 на мода.

Нова версия на Urban Terror

http://www.urbanterror.net/

Излезе и новата версия 3.2 на Quake 3 мода Urban Terror. Това беше един от първите по-качествени реалистични модове за Q3, който се опита да се възползва от нарастващата тогава популярност на Counter-Strike. Е, самият факт, че разработката продължава, показва, че явно екипът си върши добре работата. Ако искате да поиграете нещо от типа на CS, можете съвсем спокойно да погледнете и Urban Terror.

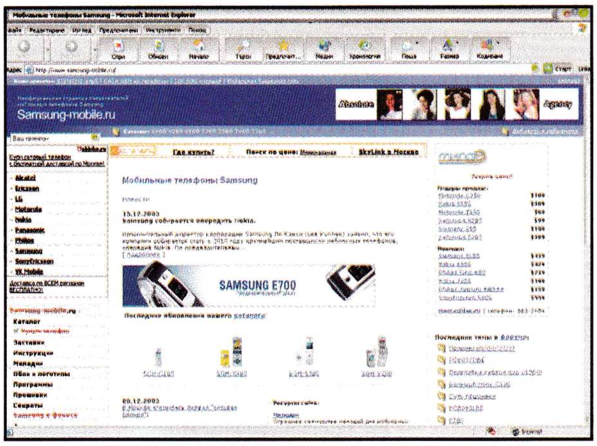
Deathball 1.9

http://www.deathball.net/

Нова версия на този мод, представен ви в брой 29 на списанието. Вече изглежда много по-добре, геймплеят също е постигнал напредък и въобще Deathball се превръща в един от най-оригиналните и интересни като концепция модове за UT2003. Който не е запознат с него – става дума за игра с далечна прилика с футбола, но много по-брутална. Терените са по-разчупени и оплетени, правилата – също. В мултиплейър режим е много забавен.

МОБИЛНИТЕ ТЕЛЕФОНИ ОТ СЕРИЯ „X“ НА

GSM апарат или



▲ Samsung-mobile.ru е уникален сайт посветен на корейските апарати, но е на руски.

ТЕХНИЧЕСКИ ДАННИ

X100

мрежи: GSM 900/1800
размери: 110x45x20 мм
тегло: 83 г.
дисплей: CSTN, 65K - цвята, 128x128 пиксела
батерия: Li-Ion 900 mAh
режим на готовност: 200 ч.
време за разговори: 3,5 ч.
вградени игри: в зависимост от произхода на телефона
комуникации с други устройства: кабел за данни
съобщения: SMS, EMS, MMS

ТЕХНИЧЕСКИ ДАННИ

X400

мрежи: GSM 900/1800/1900
размери: 86x46x20 мм
тегло: 90 г.
дисплей: TFT, 65K - цвята, 128x160 пиксела
батерия: Li-Ion 900 mAh
режим на готовност: 120 ч.
време за разговори: 4,5 ч.
вградени игри: в зависимост от произхода на телефона
комуникации с други устройства: кабел за данни, инфрачервен порт
съобщения: SMS, EMS
екстри: FM радио

Мобилният телефон като машина за игри. Това е една от поредните точки на конкуренция между големите в телекомуникационната индустрия. Nokia, Siemens, Sony-Ericsson и отчасти Motorola създадоха множество модели, които постигнаха сериозен успех в малко странния, но все по-отчетливо забележим пазарен сектор на геймърските GSM-и. С малко закъснение в тази надпревара с новата серия "X" се включи също корейският гигант Samsung.

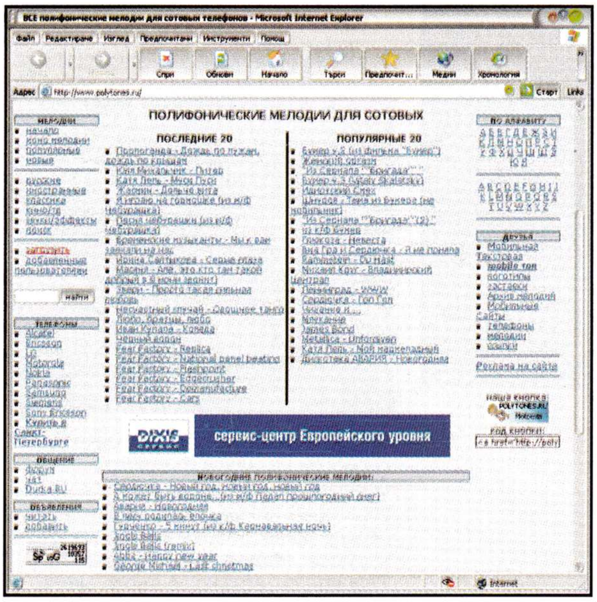
Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Първите стъпки в областта на GSM-гейминга бяха доста плахи и несигурни. В зората на мобилните комуникации поради технологичните ограничения и нагласата, че единствената и най-важна функция на телефона е гласовата комуникация, появата на първите примитивни игри като че ли не беше възприета като нещо смислено и сериозно. С налагането на полифоничния звук, големите цветни дисплеи и най-вече на вграждането на помощни процесори, настъпи коренна промяна.

В настоящия момент Nokia и Sony-Ericsson се утвърдиха като лидери в областта на геймърските телефони. Моделите като N-Gage или P900 макар да са далеч от ниските ценови категории, намериха своите почитатели и показаха на практика, че мобилните игри могат да изглеждат добре и се превърнаха една допълнителна атракция за запълване на свободното време. Освен очевидния напредък в областта на хардуера, тези компании осигуриха поддръжка за две софтуерни платформи за разработка на геймърски приложения. Това са Mophun и Java.

Неясно защо Samsung като че ли изостанаха от тази надпревара.

Въпреки грандиозния успех на тотални хитове като T100, с които корейците показаха какво значи цвят и звук, насоката беше като че ли съвсем друга. Samsung се ориентираха към разработка на множество лъскави имиджови модели и като че ли игнорираха масовите нискобюджетни потребители. Когато решиха да се върнат към тях, те го направиха по начин, който разочарова мнозина. Едно от разочарованията се наричаше C100. Този привлекателен като съотношение между цена, качество и възможности, модел предизвика поредната лавина от въпроси на изпаднали в недоумение потребители. "Как мога да кача нови игри?", "Откъде да намеря кабел за данни?", "Защо PC-то ми не се разбира чрез инфрачервена комуникация с телефона?", "Защо след като инсталирах EasyGPRS, не мога да прехвърлям картинки и мелодии?". Този списък от неудобни въпроси може да набъбне доста, ако към него се прибавят и телефоните от сериите с букви "A", "S", "N" или "E".



▼ Ако искате напълно безплатни полифонични мелодии в различни формати, мястото е Polytones.ru.

Серията "X" мобилни апарати би следвало да отговори на множеството въпроси, критики, а и да спомогне активно за официално декларираните планове Samsung за изместване на Nokia от лидерската позиция. В интерес на истината поне от чисто консуматорска гледна точка подобни основания не са лишени от известна логика. Към днешна дата продуктовата гама на Samsung се отличава с невероятно богатство, освен скъпите апарати се появиха също твърде атрактивни като цена и възможности варианти. По отношение на технологиите също предимството е налице. В телефоните с тази марка продължават да се вграждат най-качествените TFT-дисплеи, а за в някои модели се въведоха и по-спорните, базирани на значително по-евтината STN-технология.

40-гласовата полифония продължава да е доста напред в сравнение с конкуренцията,

а в дизайна също се забелязва позитивна промяна. Серия "X" изглежда доста различно от клишето, в което обикновено вкарваме продуктите на азиатския концерн. Новите X-телефони вече не са само в стандартния сребрист металик, а са изпълнени с различни цветове, простиращи се от тъмно синьо до крещящо жълто. При всяко положение външният вид е въпрос на вкус, но прогресът е очевиден. Първите X-телефони, които се появиха на нашия пазар бяха базовият X100 и значително по-скъпият X400. Като концепция за дизайна X100 силно наподобява познатия N500. Освен външния вид и напълно приемлива-

SAMSUNG

геймърска конзола по корейски?

ТЕХНИЧЕСКИ ДАННИ

X450
мрежи: GSM 900/1800
размери: 83x46x21 мм
тегло: 77 г.
дисплей: UFB, 65K - цвята, 128x160 пиксела
батерия: Li-Ion 720 mAh
режим на готовност: 150 ч.
време за разговори: 3 ч.
вградени игри: в зависимост от произхода на телефона
комуникации с други устройства: кабел за данни, инфрачервен порт
съобщения: SMS, EMS, MMS

ТЕХНИЧЕСКИ ДАННИ

X600
мрежи: GSM 900/1800
размери: 102x43x20 мм
тегло: 80 г.
дисплей: UFB, 65K - цвята, 128x128 пиксела
батерия: Li-Ion 900 mAh
режим на готовност: 250 ч.
време за разговори: 3,5 ч.
вградени игри: в зависимост от произхода на телефона
комуникации с други устройства: кабел за данни, инфрачервен порт
съобщения: SMS, EMS, MMS
екстри: VGA камера (640x480)

Menu
name
SAMSUNG

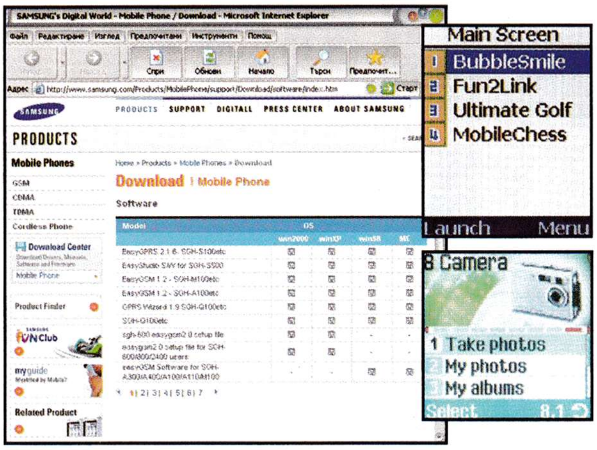
та цена други прилики между тези два телефона няма. X100 се отличава с впечатляващо количество памет и възможности за мултимедийни съобщения.

X400 има нетрадиционен за Samsung облик. Освен странните цветове, линията на корпуса е нова и е в унисон със стилизирания надпис "GAME" на лицевия панел. За геймърската насоченост на апарата загатват също наподобяващите гейм-контролер централни бутони. Въпреки нетрадиционния дизайн, като организация на менютата и функционалност този апарат стои найблизо до C100 и E400. Една от отличителните черти спрямо тези модели е възможността за изпълнение на Java-приложения, като освен вградените игри могат да се вкарат допълнителни. Като качество и големина TFT – дисплеят е един от най-добрите в тази ценова категория. Като приятно допълнение може да се отбележи FM радиото. Модификацията на този телефон се нарича X410. В него освен дребни изменения в дизайна, място е намерил дългоочакваният Bluetooth.

X450 е телефон, който стои някак странно на фона на цялата серия. Като външен вид този апарат удивително напомня поостарелия хит T100. За съжаление възможностите на X450 далеч не могат да бъдат определени като богати. Евтиният вътрешен екран, липсата на външен дисплей и поорязаните функции подсказват, че този модел очевидно е насочен към по-непретенциозните потребители.

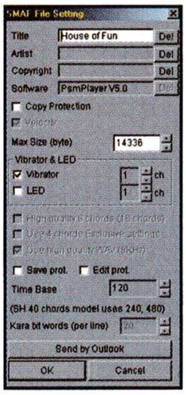
X600 може съвсем спокойно да бъде определен като ъпгрейдната версия на X100. По-сериозните разлики между него и значително по-непретенциозния X100 е във VGA – камерата, вградената "светкавица" и външната антена.

По отношение на игрите X-серията на Samsung продължава да е отстъпва на лидерите в бранша. Една от сериозните причини за това е липсата на поддръжка за Mophun, но може би по-сериозната е във връзка с начините за добавяне на допълнителни Java приложения. В ръководствата към телефоните продължава да липсва информация за формата и размера на мелодиите и картинките, които могат да се инсталират в телефона. Не става ясно какъв софтуер трябва да се използва, за да се свърже конкретният модел с PC и съвсем мъгляво се споменава, че ако искате нови игри трябва да направите това през WAP. Ако искате все пак да разберете как можете да свържете с телефон Samsung вашия компютър, е добре да посетите официалния сайт на производителя. Тук, след като определите вида на апарата, можете само да се надявате, че производителят вече е качил нужния софтуер. Най-дразнещото е, че различните модели се разпознават от отделните вариации по темата EasyStudio или EasyGPRS, но за пълна функционалност трябва да се изтегли точната версия. Ако имате трудности, е добре да хвърлите един поглед върху сайта www.samsung-mobile.ru. Тук ще намерите отговори на всевъзможни въпроси. За целта трябва да посетите невероятно богатия форум и да знаете руски език.


SAMSUNG's Digital World - Mobile Phone / Download - Microsoft Internet Explorer
Файл
Редактиране
Изглед
Предпочитани
Инструменти
Помощ
Спри
Обнови
Начало
Търси
Предпочит...
Адрес
http://www.samsung.com/Products/MobilePhone/support/Download/software/index.htm
Старт
SAMSUNG
PRODUCTS
SUPPORT
DIGITALL
PRESS CENTER
ABOUT SAMSUNG
PRODUCTS
Mobile Phones
GSM
CDMA
TDMA
Cordless Phone
Download Center
Mobile Phone
Product Finder
FUN Club
myguide
Related Product
Home » Products » Mobile Phones » Download
Download | Mobile Phone
Software
1| 2| 3| 4| 5| 6| 7
Main Screen
1 BubbleSmile
2 Fun2Link
3 Ultimate Golf
4 MobileChess
Launch
Menu
8 Camera
1 Take photos
2 My photos
3 My albums
Select
8.1

Model	OS			
	win2000	winXP	win98	ME
EasyGPRS 2.1.6- SGH-S100etc	☒	☒	☒	☒
EasyStudio SW for SGH-S500	☒	☒	☒	☒
EasyGSM 1.2 - SGH-M100etc	☒	☒	☒	☒
EasyGSM 1.2 - SGH-A100etc	☒	☒	☒	☒
GPRS Wizard 1.9 SGH-Q100etc	☒	☒	☒	☒
SGH-Q100etc	☒	☒	☒	☒
sgh-600 easygsm2.0 setup file	☒	☒	-	-
easygsm2.0 setup file for SGH-600/800/2400 users	☒	☒	-	-
easyGSM Software for SGH-A300/A400/A100/A110/M100	-	-	☒	☒

▲ **В сайта на Samsung ще намерите нужния софтуер за връзка с PC.**


SMAF File Setting
Del
Del
Del
Del
Vibrator & LED
Send by Outlook
OK
Cancel

Title: House of Fun
Artist:
Copyright:
Software: PsmPlayer V5.0
☐ Copy Protection
Max Size (byte): 14336
☑ Vibrator 1 ch
☐ LED 1 ch
☐ Save prot. ☐ Edit prot.
Time Base: 120
(SH 40 chords model uses 240, 480)
Kara txt words (per line)

▲ **Искате "вибрация" и присветване в такт с мелодията? Решението се нарича PSM Player 5.0.**

КОГАТО ВСИЧКИ ФИЛМИ СВЪРШАТ!

модели PhotoClip
- от 1 до 5 Мегапиксела
- авто / фиксиран фокус
- цифров / оптичен zoom
- макро и нощна снимка

6-in-1
фотоапарат
видеокамера
уеб камера
MP3 плейър
диктофон
FM радио

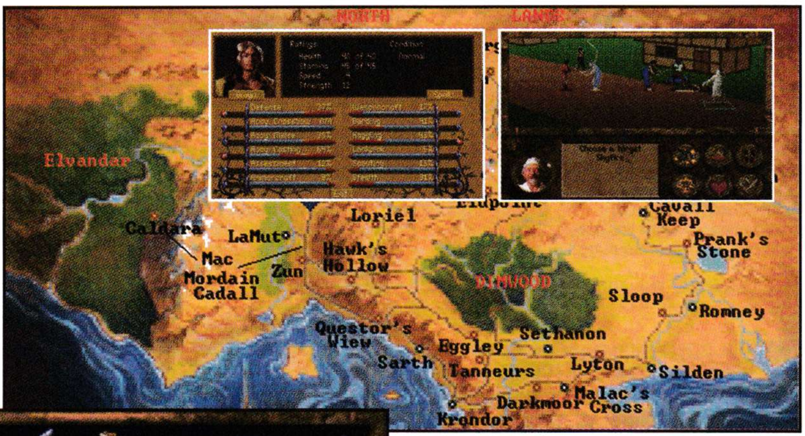
www.daisymm.com

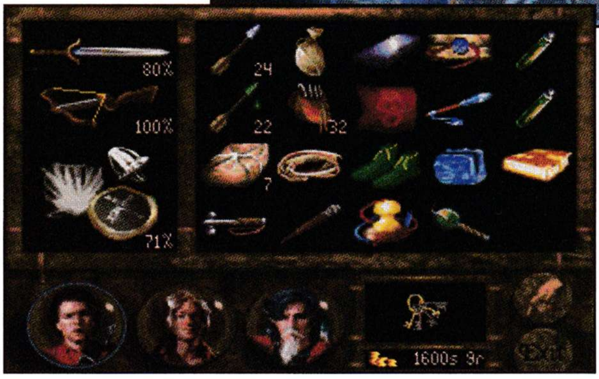
Българският производител на цифрови фотоапарати
DM Дейзи Мултимедия 02/868 95 51

Най-добрите ролеви

BETRAYAL AT KRONDOR

Betrayal
at
Krondor





Във всеки игрови жанр има заглавия, които ще останат завинаги в историята на компютърните игри. Днес ще ви напомним за една ролева игра, която трябва да бъде известна на всеки фен на жанра.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Познато ли ви е името Реймънд Фийст? Не? Логично – днес всеки говори само за Толкин и бълнува за пръстени. А това е име, което трябва да се знае от всички любители на фентъзи жанра. Реймънд Фийст е авторът, създавал прочутата Riftwar Saga (б. ред. – издадена в България под името "Сага за Войната на Разлома"), която включва пет книги (поне аз знам толкова) – Magician, Silverthorn, A Darkness at Sethanon, Prince of the Blood и The King's Bucaneer. Действието в тази сага се развива в два измислени свята – Мидкемия, в която всеки би познал Европа от епохата на ранното Средновековие (като не броим магията, разбира се) и Келеван, света на расата Цурани. Именно в средновековната Мидкемия се развива и действието в създадената през 1993 г. от Dynamix игра Betrayal at Krondor. В написването на историята за играта в взел участие и самият Фийст и нищо чудно, че се е получил абсолютно фантастичен продукт! Тези, които са чели произведенията му, със сигурност ще се зарадват да видят познатите си герои, въпреки че хронологично действието се развива много години след началото на сагата.

Betrayal at Krondor е разделена на девет части, като в приключенията ни участва група от до трима герои. Кои точно ще бъдат те зависи от развитието на историята и нямате контрол върху техния избор, а общо в деветте глави се включват шестима различни персонажи.

Действието е first person в реално време и в триизмерна околна среда, но като влезете в режим на битка, преминавате в походов режим и изометричен поглед. Героите имат основни и второстепенни умения, като ги повишават най-вече чрез използването им и чрез изпълнението на куестове. Куестовете са действително многобройни и в рамките на една част имате пълна свобода на действията си. Разбира се, ще намерите и много магии, магически предмети, еликсири, оръжия, брони и въобще всичко, което се полага на едно много добро RPG. Битките са също интересни. Както вече споменах, те са походови и по време на един ход можете да атакувате с оръжие за близък бой или арбалет (няма лъкове), да използвате магия или някакъв магически предмет, да минете в режим на защита или просто да използвате хода си, за да си починете и възстановите част от изгубената енергия (stamina). Хубавото е, че героите ви не умират, а само изпадат в безсъзнание (състояние, което изисква посещение в храм или много продължителна почивка), така че досадната команда "load game" не е ваш чест спътник.

Разпространител на Betrayal of Krondor е компанията Sierra и **в момента играта напълно безплатно може да се свали от официалния ѝ сайт,** както и от цял куп други фенсайтове, но разбира се, не бива да очаквате съвременна графика и някакви особени красоти.

През 1997 г. Sierra издаде продължение под заглавието Betrayal of Antara, но то имаше съвсем безславна съдба. Играта използваше модифициран енджин на BoK и беше доста приятно изглеждаща за времето си, но въпреки това не увличаше истински играчите. Може би причината за това бе, че този път Фийст не участваше в създаването на сюжета и той бе значително послаб, а вероятно значение имаше и факта, че с направата се бе заела самата Sierra (пази Боже, сляпо да прогледа)...

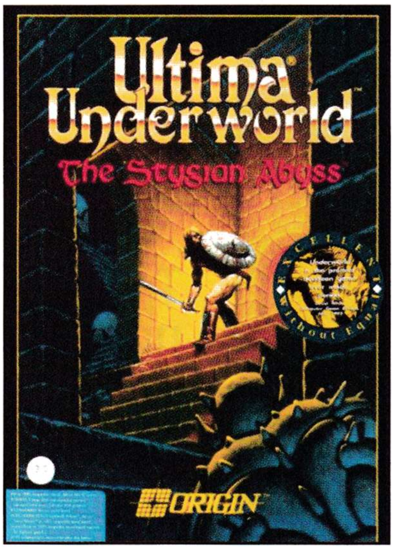
Година и половина по-късно – към края на 1998 бе направен и трети, последен досега опит поредицата да бъде възстановена. Този път заглавието на играта бе Return to Krondor, разработка на Pyrotechnix. За съжаление това се оказа просто поредното безуспешно хвърляне на излишни пари и така до ден-днешен все още феновете продължават да се надяват, че някога някой все пак ще успее да възроди някогашната слава на брилянтната ролева игра Betrayal at Krondor!

игри на всички времена

ULTIMA UNDERWORLD STYGIAN ABYSS

Опитите да се създаде 3D-графична среда за игрите датират още от самото създаване на първите компютърни игри от преди повече от 20 години. Първата игра, която използвала наистина триизмерна околна среда, била за Amiga към края на 80-те години и това било RPG-то Dungeon Master

"Thou art the greatest hero ever to come to Britannia!"



Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Създаването на работещ 3D-енджин за PC се активизира след 1990 г., когато Пол Нюрат събира няколко стари познати – ентусиасти и те основават Blue Sky Productions – така се наричала в началото компанията, която е известна на повечето от нас като Looking Glass Studios. Само след няколко месеца работа първият работещ 3D-енджин за PC е готов и е демонстриран на няколко водещи разпространители, сред тях и Origin. Скоро след това е подписан договор с Origin и новосъздадената компания започва работа по създаването на RPG, базирано на вселената от игровата поредица Ultima. Играта е завършена за около година и половина и разходите по направата и са само 400 000 щатски долара. За сравнение – Джон Ромеро профуква няколко десетки милиона долара на Eidos и почти я докарва до фалит, а крайният резултат беше недоразумението Daikatana.

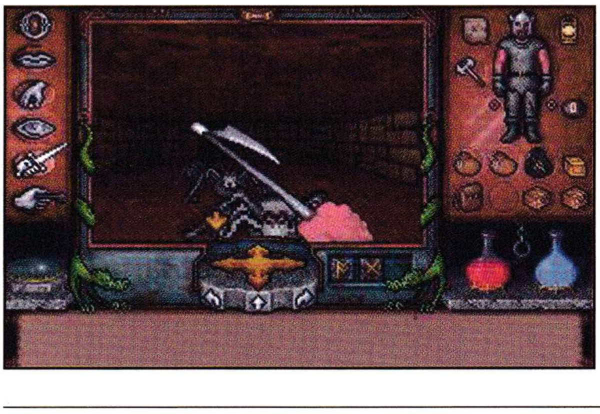
Така през 1992 г. Ultima Underworld: Stygian Abyss е пусната в продажба и регистрира рекордни резултати, превръщайки се в едно от най-култовите заглавия на всички времена със своята истинска 3D-среда. По това време се появяват и други игри, които ползват на пръв поглед подобен енджин, но при всички тях той си остава псевдотриизмерен. И всичко това е реализирано по начин, позволяващ играта да работи съвсем нормално на процесор AT 286 и 2 MB оперативна памет.

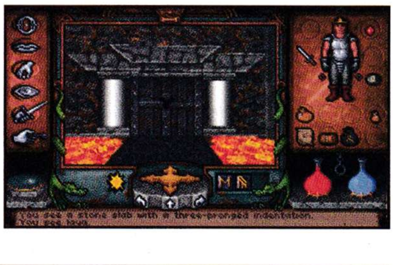
За да се разбере изцяло сюжетът на играта, трябва да сте запознати с историята на поредицата Ultima и фантастичната земя Британия. Няма как да го разкажа тук, но който се интересува от RPG-та, вероятно вече е чувал поне нещичко по въпроса.

След странен призрачен сън главният ни герой – живо въплъщение на 8-те добродетели на Британия и удостоен с титлата Аватар, се събужда пренесен в замъка на барон Алмрик. Събуждането му е точно навреме, за да види през прозореца си как **трол отнася Ариал, дъщерята на барона**

Тролът заедно с плячката си изчезва в намиращата се наблизо Стигианска Бездна, а героят ни е обвинен, че е организирал и подпомогнал отвличането на девойката. Не помагат обясненията и оправданията от вида "Ама ти какво приказваш, не знаеш ли, че аз съм Аватар и съм живото въплъщение на добродетелите? Толкова съм натъпкан с добродетели, че чак от ушите ми са започнали да стърчат?" На тези приказки баронът отговаря с желязна логика – "Абе ти, ако наистина си толкова печен и си Аватар и т.н., значи няма да ти е никакъв проблем да се разходиш из бездната и да спасиш дъщеря ми! Хайде марш и да не се връщаш без нея!". Така започват истинските приключения на нашия Аватар в бездънната Стигианска Бездна. Тази бездна всъщност е кратер на някогашен вулкан и в нея преди години един рицар и мечтател – сър Кабирус, се опитва да построи идеалното общество – Градът на Добродетелта, в който най-различни раси – хора, джуджета, гоблини, тролове и гущери да живеят в хармония и разбирателство. Градът е построен, но скоро след това сър Кабирус е отровен и идеалното общество се разпада. Сега бездната е населена само с тъжните останки на някогашните заселници, а дълбоко в кратера на вулкана едно голямо зло набира сила и се кани да погълне цяла Британия.

Само година по-късно – през 1993 е готова е Ultima Underworld II: Labirinth of Worlds. Играта е почти толкова добра, колкото и оригинала – единственият и недостатък е, че някои от нивата, т.е. световете от лабиринта, са прекалени кратки и претупани, но все пак имате достатъчно места за изследване и куестове за решаване.





You see a stone slab with a three-pronged indentation.
You see [illegible]

Q&A
pcclub@pcclub-bg.com

Три предложения и един въпрос

From: vegeto_v@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club!

Пише ви един от най-големите ви фенове. Имам три предложения за вас и един много важен въпрос. Първо предложенията:

1. Какво стана с рубриката Emulators? Тя беше страхотна и за съжаление нямам спомен скоро да съм я виждал. Много ви моля да я върнете.
2. Относно рубриката Free Games. Тя също изчезна. Във всяко CD и DVD към броевете има Free Games. Бихте могли поне да пишете за тях.
3. Това мое предложение е много важно и се надявам да изпълните молбата ми. Както вие сами казахте в брой 38, повечето ви фенове са с видеокарти GeForce MX. Аз също съм с такава видеокарта. Та пускам си най-новото творение на Ubi Soft - Prince of Persia: The Sands of Time и що да видя: играта е несъвместима. Моля, в следващите ви статии на мястото, където пишете изискванията на играта, да споменете дали тя прави проблеми с карти от серията GeForce MX.

А сега дойде време и за въпроса - КАКВИ СА ТЕЗИ ОЦЕНКИ, БЕ, ХОРА??? Такова нещо просто не бях виждал никога.То май нямаше игра в брой 40, чиято оценка да беше повече от 4. Просто искам да ми кажете защо са били такива оценките.

Е, това беше от мен. Ако има за какво, пак ще ви пиша. Дано не съм ви обидил с нещо, защото, ако е така, не е било нарочно.

Поздрави от Пламен Начев

Reply:

Речено-сторено - както виждаш, в този брой рубриката Free Games се завръща триумфално. По резултатите от анкетата преценихме, че има много фенове на Freeware заглавията, така че занапред ще се стараем да пишем по-често за тях, макар че не можем да обещаем статия във всеки брой (често просто не остава място заради комерсиалните хитове). Рубриката за емулация също не е мъртва, но до известна степен за момента е изчерпана - веднага щом се появи интересен и качествено нов емулатор, можеш да разчиташ, че ще го представим. По третия ти въпрос - тържествено обещаваме отсега нататък винаги изрично да споменаваме кои игри са с подобни изисквания. Естествено, можем да правим това, само когато самите автори на игрите са се изказали по въпроса, защото нямаме възможност да тестваме едно заглавие на много машини.

На въпроса ти за оценките подробен отговор ще намериш на страница 6 в настоящия брой. Не се притеснявай - не си единственият читател, останал объркан след внезапната промяна.

Фенско творчество

From: drvelkov@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club!

Най-после се престраших и аз да ви пиша. Като читател се почувствах длъжен да го направя. Според мен вие сте едно от найдобрите гейм-списания в родината, не само заради хубавите статии, а и заради комуникацията с феновете. Не знам, дали има други като вас, които отговарят на всеки един пост във форума и то по такъв интелигентен начин! Та в тази насока имам едно предложение - можете ли да обявите официално, че приемате всякакви материали от феновете, които да качвате на дисковете си? Имам предвид разкази и малък софтуер. Това ще затвърди близостта ви с читателите, с която вие превъзхождате конкуренцията. Пожелавам ви успех!

Методи Велков, Разград

Абонирайте се за PC Club и спестете пари

Тримесечен абонамент с DVD:	**14.50 лв.**
Шестмесечен абонамент с DVD:	**28 лв.**
Тримесечен абонамент с 2 CD:	**11.50 лв.**
Шестмесечен абонамент с 2 CD:	**22 лв.**

Вашето предимство с PC Club:

- Получавате списанието обикновено още преди неговото пускане на пазара.
- Доставка с препоръчана пратка. Дори няма нужда да излизате от дома си, за да сте в час с най-новото от света на игрите.
- Пестите пари спрямо коричната цена на списанието.

За да направите вашия абонамент, изпратете пощенски запис
на адрес: **1407 София, ул. Трепетлика 10**
Никола Дърпатов

НЕ ЗАБРАВЯЙТЕ ДА ПОСОЧИТЕ ТРИТЕ СИ ИМЕНА И ТОЧНИЯ АДРЕС!

Reply:

*Съвсем официално обявяваме - приемаме за дисковете си фенски материали, а ако става въпрос за кратък разказ и той е достатъчно добър, можем дори да го отпечатаме на страниците на списанието. Естествено, не приемаме абсолютно *всякакви* материали - няма да включим например вирус или програма, която изтрива хард-диска, без да пита потребителя... Иначе фенски творби - игри, карти, модове, разкази и полезен софтуер са добре дошли.*

MP3-та, закъсняло ЧНГ и The Source

From: a_dick@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Постоянно чета: "Моля, пуснете някое MP3?", а в отговор читателите получават: "Властите ще ни скъсат задника!!!", затова моят перфектен и естествено, съвършен ум стигна до алтернатива, която би трябвало да реши спора. Конвертирайте MP3-ките в WAVE или WMA формат. Така читателите получават музика, която пак е сбита (може би има десетина МБ повечко) и не се нарушават законите! Така всички сме щастливи.

Сега като изписах по-горните (някои нарцистични) редове, се усетих, че май не съм точно прав, но все пак досега никой не е казал, че останалите формати дето "сблъскват" музика са забранени. Ако съм прав и това наистина е задна вратичка, моля направете го. Ще изгубите най-много по 4 минути за конвертиране.

А сега - честита нова година, надявам се това дванайсетмесечие да бъде по-продуктивно от ваша страна и по-весело от наша като читатели на най-великото гейм-списание. Съжалявам, че не можах да изпратя анкетата, но от много отлагане така става, а пък и игрите, дето ги предлагахте, си ги имам по несъществуващия във нашата перфектна страна пиратски начин. Та така, препоръките ми към вас са да бъдете по-щастливи и усмихнати всеки ден. Друго, друго... А, да, какъв е тоя The Source? Леко е интригуващ, ама е много кратък и да ви кажа хич не съжалявам, че на оня от историята му бутнаха куршум в тиквата.

Айде с добро и до нови срещи!
andy_dick

В живота няма Undo и Redo.

Reply:

Вероятно няма да имаме проблем, ако пуснем конвертирани в друг формат безплатни MP3-ки, но тепърва трябва да преценим дали си струва. Както сам си отбелязал, останалите формати са значително по-неикономични, а дисковото пространство във всеки брой се оказва недостатъчно за нас и винаги интересни материали отпадат дори от DVD-то. Можем в близко бъдеще да пуснем експериментално няколко парчета и по читателската реакция да преценим дали това може да стане традиция.

Колкото до комикса The Source - той е платена реклама и не е наше дело. Благодарим за чудесните, макар и малко закъснели, новогодишни пожелания.

НАГРАДИ

Дойде времето да обявим победителите от томболата от брой 39. Те са:

Светослав Гатев (11 г.) от София

Риен Шефкетов (26 г.) от Кърджали

Кирил Благоев (13 г.) от Варна

Красимир Кирилов (36 г.) от София

Адриан Банчев (25 г.) от с. Малчика

На спечелилите - честито! По едно оригинално копие на някое от следните заглавия на Ubi Soft - XIII, Prince of Persia: The Sands of Time, Uru: Ages Beyond Myst, In Memoriam, Beyond Good & Evil ще изпратим по пощата на посочените в анкетата адреси. На всички останали - успех в бъдещите игри на PC Club.

ВАШАТА КЛАСАЦИЯ

1. **Need for Speed: Underground**
2. WarCraft 3
3. Counter-Strike
4. Grand Theft Auto: Vice City
5. Diablo 2
6. Star Wars: Jedi Academy
7. FIFA 2004
8. Max Payne (двете части)
9. Prince of Persia: The Sands of Time
10. Heroes of Might & Magic 3

Класацията е съставена по получените читателски анкети. По очевидни причини най-новите игри не участват в нея.

Хардуерна дилема

From: mail_misho@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здрасти, PC Club!

Едва ли има нужда да ви пиша, че сте най-доброто гейм-списание, че статиите ви са най-добрите, че изглеждате най-добре (бележка - списанието), че ... Така че няма да го правя!

Имам едно въпросче към вас: в момента правя ъпгрейд на PC-то. Поръчах си дъно, процесор и RAM, остава да си взема и видеокарта. Тук обаче идва дилемата - колебая се между: ATI Radeon 9600/9600Pro и NVIDIA GeForce FX 5600 128 Ram/256 Ram. Чувал съм, че Radeon-ът е по-добър, но пък има проблеми с драйверите. А за GeForce-а, че няма голяма разлика между 128 и 256. Пишете ми какво да избера и защо. Моля, ударете едно рамо, за да не се вкарам с някоя стотачка отново, че няма да има за PC Club.

P.S. Браво за многото новини на сайта, преди това беше кофти с по една мижава новинка на няколко дена...

Reply:

Хардуерните експерти в редакцията категорично препоръчват да се спреш на Radeon-а - според нас той е оптималната комбинация от цена и качество в момента. Дали ще предпочетеш 9600 или 9600Pro зависи единствено от финансовите ти ресурси - втората, естествено, е по-добра, но е и по-скъпа.

Колкото до новините на сайта - каквото обещаем, го правим (пък макар и понякога със закъснение). В миналия брой казахме, че ще работим в тази посока, и вече можеш да видиш резултатите. За голямото количество новини трябва да си благодарен най-вече на нашия нов сътрудник Апостол Апостолов (RaynerApe).

Микрофон и мишка®
игра на думи
Орлин синхронизира
Меллов анализира
Павката консултира
Ели истеризира
събота от 20 ч.
по националното
DARRIK Radio
Re-стартирай! :)
58961726
micmouse@mail.bg
www.micmouse.net
☎ 984 983

ОТМЪЩЕНИЕТО НА СТИЙВ ДЖАКСЪН

Един обикновен ден в ОБТПГ

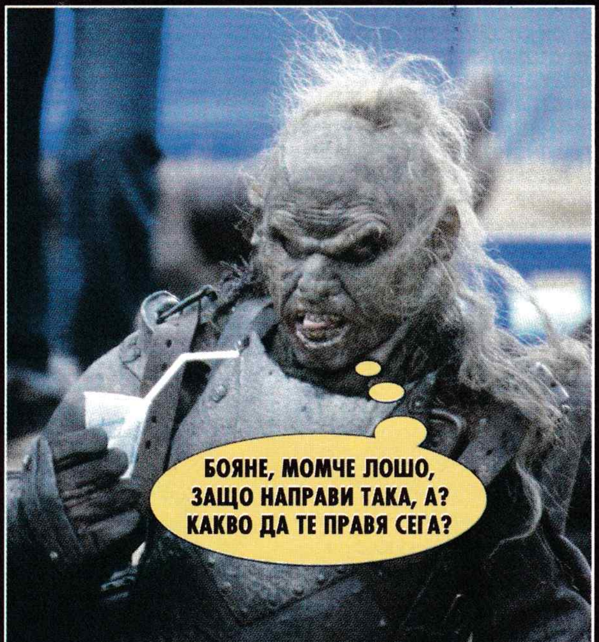
ПРАТЕТЕ ОРКИТЕ ПРИ ТОЗИ БОЯН СПАСОВ! НЕКА МУ ИЗВИЯТ ВРАТЛЕТО!

Сержант Илия Следпечатков от отдела за борба с тероризма и печатните грешки (ОБТПГ) при Пето районно полицейско управление не беше щастлив. Денят може и да не си личи по заранта, но днешният ден определено беше гаден, заранта включително. Сержантът замислено отхапа от поничката, преди отново да се вглъби в черни мисли. На всичкото отгоре той не обичаше сладко, имаше наднормено тегло, а и кариесът го болеше... И все пак трябваше да яде понички – той все пак бе полицай и по ЗУС (Закона за устойчивите стереотипи) бе задължен да изяжда минимум по шест понички дневно... което не правеше денят по-малко гаден.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

За всичко бяха виновни онези от PC Club и по-точно техният четиридесети брой. Още от сутринта разтревожени граждани започнаха да сигнализират по телефона за рекордно ниските оценки на игрите и очакваха от него да направи нещо. Сержант Следпечатков обясни учтиво на първия позвънял, че не става въпрос за грешка, а за реформа в системата за оценяване – новата петобална система е описана на страница 51 в същия този 40-ти брой. При петото подобно позвъняване нервите му вече не издържаха и той кресна, а от десетото нататък просто спря телефона.

Тъкмо се надяваше да си почине, когато в кабинета му нахлу някакъв полицай, за да му съобщи, че телефонът явно е повреден, а освен това някакъв луд терорист на име Стийв Джаксън заплашва да взриви печатницата. За заподозрения имаха само кратка препратка от последния абзац на статията на страница 52. Сержантът включи отново телефона си и се обади на автора на въпросния материал, за да го попита що за птица е този Стийв Джаксън. Авторът, някой си Спасов, каза, че не е и чувал за такова лице. Следпечатков му каза, че е писал за него в статията си, а онзи безсрамно отговори, че имал предвид режисьора на "Властелина" – Питър Джаксън, но си мислил, че той се казва Стийв, защото всички австралийци се казвали така. Сержантът учтиво му припомни, че Питър Джаксън е новозеландец, а не австралиец, а онзи нахалник просто му затвори телефона с извинението, че в момента работел по хумористичната рубрика Format C: за брой 41. На всичкото отгоре безсрамно твърдеше, че грешката била коригирана и отстранена още в редакцията...


БОЯНЕ, МОМЧЕ ЛОШО, ЗАЩО НАПРАВИ ТАКА, А? КАКВО ДА ТЕ ПРАВЯ СЕГА?

В същото време ситуацията със Стийв Джаксън ескалираше. Осведомиха сержанта, че онзи бил взел за заложник края на статията за Beyond Good & Evil и заплашвал, че няма да освободи заложника и статията щяла да си остане да завършва посред изречението. Сержант Илия Следпечатков бе начетен, нищо че работеше като полицай, и изтъкна, че други велики творби също са завършвали посред изречение, например "Приключенията на храбрия войник Швейк". Обясниха му, че това било, защото авторът на "Швейк" внезапно умрял. Сержант Следпечатков изруга, но не загуби присъствие на духа и продължи да търси решение. Две и половина понички по-късно го намери – заяви, че въпросният Стийв Джаксън не бил от тяхната компетенция, нищо, че бил очевидна грешка, защото поначало се пръкнал в хумористичната рубрика, също както нашумялата комунистическа терористка – Червената Шапчица, с която дълго време му надуваха главата миналата година.

Доволен, че толкова ловко си е измил ръцете, сержант Следпечатков се облегна назад и започна търпеливо да обмисля дали да начене следващата си поничка. В този момент отново се получи тревожен сигнал. Групировката на пощальоните от стр. 19, действаща под кодово име Runnig with Scisscors, обмисляла мащабен терористичен акт – да залее списанието със запетаи – пред "и", пред "или", изобщо навсякъде където не би трябвало да ги има...

Сержантът ядно и без да жали кариесите си захапа поничката... Да, днес определено бе гаден ден. Изобщо не му се искаше да мисли какви ще ги натворят онези от PC Club-а в 41-ви брой.

Free-Codecs.Com

■ http://www.free-codecs.com/

Едва ли е приятно усещането след изтеглянето на някой нов филм, когато любимият плейър отказва да покаже картина или звук, приканвайки ви да инсталирате необходимия кодек. Обикновени в такъв случай човек тегли една на авторите на файла и започва безкрайното търсене в Интернет. Но за да сте винаги в час с най-новите версии на всички известни видео и аудиокодеци, вече е достатъчно да знаете само един сайт – Free-Codecs.Com. Създателите му са сбрали на едно място всички безплатни мултимедийни драйвери, както и по-известните плеъри и програми за диагностика и поправка на видеофайлове, при това под лесен за запомняне адрес. Всяка една от програмите е представена с кратко описание и новостите, добавени в последната версия. Библиотеката е постоянно осъвременявана, гарантирайки, че от сайта винаги ще може да изтеглите най-новите версии.

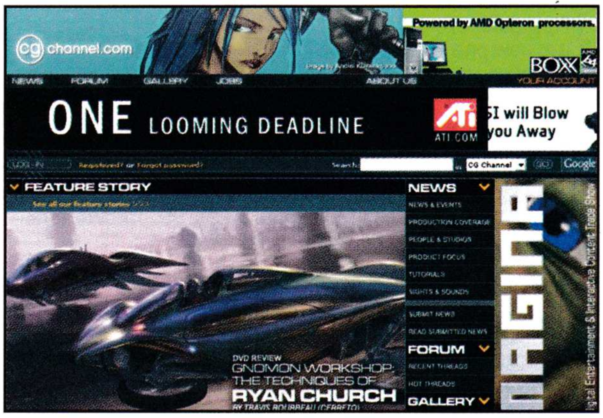
CG Channel

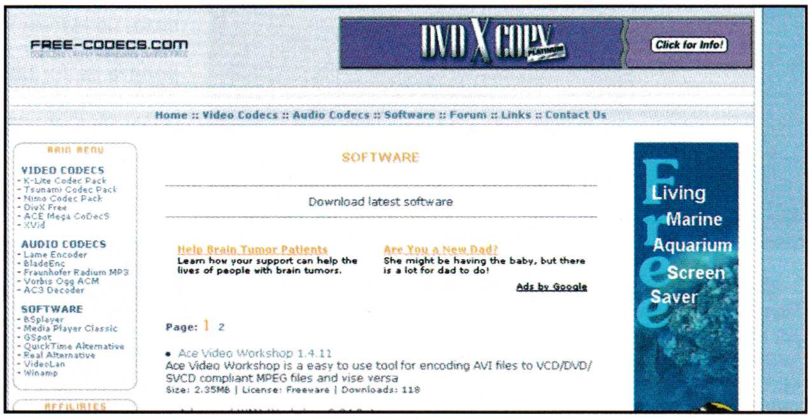
■ http://www.cgchannel.com/

Днес трудно можем да говорим за кино или компютърни игри, без постоянно да стигаме до темата за специалните ефекти. За да сте винаги в крак с последните новости в бранша, ви предлагам един от водещите информационни сайтове, посветени на магията на компютърната анимация – CG Channel.

Почитателите на 3D могат да намерят на сайта ежедневно осъвременявани новини и статии, посветени на специалните ефекти в предстоящи касови филми, интервюта с известни дизайнери и специализирани прегледи на най-новите продукти за триизмерна графика и анимация. Тук ще откриете и огромна колекция от изображения и късометражни филми, демонстриращи таланта на най-надарените дизайнери в бранша. За да им се насладите обаче, ще трябва да се регистрирате. CG Channel има и своя рубрика с ръководства, но малко от тях са насочени към начинаещите 3D-дизайнери - активният форум в повечето случаи е мястото, където може да намерите отговор на въпросите си.

За разлика от други сайтове на подобна тематика, материалите на CG Channel са насочени към една широка публика от фенове до специалисти.


cg channel.com
Powered by AMD Opteron processors.
BOXX
NEWS
FORUM
GALLERY
JOBS
ABOUT US
YOUR ACCOUNT
ONE LOOMING DEADLINE
ATI.COM
I will Blow you Away
Search
CG Channel
Google
FEATURE STORY
NEWS
NEWS & EVENTS
PRODUCTION COVERAGE
PEOPLE & STUDIOS
PRODUCT FOCUS
TUTORIALS
SIGHTS & SOUNDS
SUBMIT NEWS
READ SUBMITTED NEWS
FORUM
RECENT THREADS
HOT THREADS
GALLERY
DVD REVIEW
GNOMON WORKSHOP: THE TECHNIQUES OF RYAN CHURCH
IMAGINA
Digital Entertainment & Interactive Content Trade Show


FREE-CODECS.COM
DVD X COPY PLATINUM
Click for Info!
Home :: Video Codecs :: Audio Codecs :: Software :: Forum :: Links :: Contact Us
MAIN MENU
VIDEO CODECS
- K-Lite Codec Pack
- Tsunami Codec Pack
- Nimo Codec Pack
- DivX Free
- ACE Mega CoDecS
- XVid
AUDIO CODECS
- Lame Encoder
- BladeEnc
- Fraunhofer Radium MP3
- Vorbis Ogg ACM
- AC3 Decoder
SOFTWARE
- BSplayer
- Media Player Classic
- GSpot
- QuickTime Alternative
- Real Alternative
- VideoLan
- Winamp
AFFILIATES
SOFTWARE
Download latest software
Help Brain Tumor Patients
Are You a New Dad?
Ads by Google
Page: 1 2
Free Living Marine Aquarium Screen Saver

Learn how your support can help the lives of people with brain tumors.

She might be having the baby, but there is a lot for dad to do!

- Ace Video Workshop 1.4.11

Ace Video Workshop is a easy to use tool for encoding AVI files to VCD/DVD/SVCD compliant MPEG files and vise versa

Size: 2.35MB | License: Freeware | Downloads: 118

Удобна връзка с Мрежата.

ВКЛЮЧИ СЕ!

без инсталационна такса
за нови абонати на услугата
"кабелна телевизия" през ноември

☎ 9 7000
7 дни в седмицата

ЕВРОКОМ кабел

Film NEWS

Хари Потър 4 в две части?

Създателите на филмите за Хари Потър едва устояли на изкушението да направят четвъртия епизод в две части. "Хари Потър и Огненият бокал" е една от най-дългите книги за очилатия приключенец, а по-кратките предходни едва се събраха на по два часа и половина екранно време.

Режисьорът Майк Нюъл стигнал до извода, че четвъртата книга все пак може да се направи в един филм: "Доколкото зависи от мен, смятам, че е напълно възможно да я направим в една серия. Струва ми се, че би било даже срамота да делим историята на две. Ще се получи класически параноичен трилър."

Нашенец ще играе ролята на Виктор Крум, който е капитан на българския отбор по куидич.

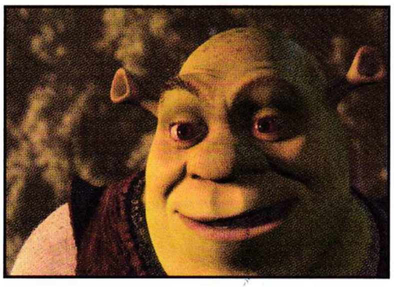
Хобитът – не по Толкин?

Ситуацията около филмовите права върху книгата "Хобитът" на Толкин, която е предисторията на "Властелинът на пръстените", продължава да бъде проблемна. Компанията New Line притежава правата за филмиране, а пък MGM има права за дистрибуцията, които кътка като златно яйце.

Боб Шей, единият от шефовете на Ню Лайн, наскоро намекна, че студиото може да направи собствена предистория, която да не бъде по оригинала на Толкин, а също и продължение на "Властелина". Но това щяло да се случи само и единствено, ако Питър Джаксън се съгласи да се заеме с тези проекти. На друг не ги давали.

Междувременно официално обявиха, че Наоми Уотс ("Предизвестена смърт", "21 грама") ще изиграе ролята на Ан Дароу в римейка на Кинг Конг. Джаксън твърди, че ще подходи към новия си проект като към драма, а не като към фентъзи.

Вече работят по Шрек 3



Продължението на "Шрек" все още не се е появило по кината, но вече работят по третата серия, в която зеленото огре ще се забърка в легендата за крал Артур и рицарите на Кръглата маса.

DreamWorks само дадоха да се разбере, че са запретнали ръкави по продукцията, обаче си държат устите затворени за подробностите. Успоредно с "Шрек 3" ще правят и "Приказка за акулата 2". Това продължение също е планирано, въпреки че първата серия ще се завърти чак през октомври.

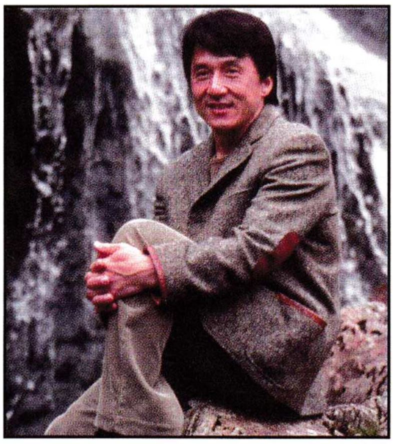
Причината за бързането била, че анимациите се нуждаели от по-дълго предварително умуване и вдъхването на живот у рисуваните герои било мъчителен процес.

Снимат Час пик 3 през август

Джеки Чан даде интервю, в което споменава, че снимките на "Час пик 3" са планирани за август. Историята на филма предвижда той и колегата му Крис Тъкър да посетят Франция, Германия и Русия.

Още това лято можем да гледаме екшън-звездата Чан в новата адаптация по романа на Жул Верн "За 80 дни около света".

"Час пик" е един от хитовите франчайзи на New Line. Само от прожекциите в САЩ първите две серии събраха над 350 милиона долара.



Джон Ву планира исторически епос

Режисьорът Джон Ву ("Лице назаем", "Мисията невъзможна 2") сподели пред АП, че иска да направи филм, който да разясни културата на Китай за западните зрители.

"Надявам се да обединя таланти от Китай, Тайван и Хонг Конг, които могат да изиграят нашата същност, нашата култура и нрави в един филм.", казва Ву при промоцията на новия си филм "Paycheck" с Бен Афлек и Ума Търман. "Отдавна живея в Америка и виждам, че много хора имат погрешни схващания за китайската култура. Сега, след като имам възможността да работя за Холивуд, смятам, че мога да построя мост между народите."

Завършиха сценария на Инди 4

Франк Дарабонт обяви, че е завършил сценария за четвъртата серия на Индиана Джоунс. Снимките на новите приключения на археолога вероятно ще започнат тази година, за да може завършеният филм да се появи през 2005 по кината. Харисън Форд се е съгласил да участва в проекта. Дарабонт казва: "Аз си свърших моята работа, така че всичко сега е в ръцете на Господ, Спилбърг или Лукас, ако предпочитате." Според непотвърдени данни Индиана Джоунс 4 ще бъде режисиран от Стивън Спилбърг и продуциран от Джордж Лукас.

Франк Дарабонт се прочу с адаптацията и режисурата на "Изкуплението Шоушенк" и "Зеленият път", които са създадени по романите на Стивън Кинг.

Мъките на Христос

The Passion of the Christ

Филм за всички - и вярващи, и атеисти

- Icon Films/Newmarket ■ www.thepassionofthechrist.com ■ Режисьор: Мел Гибсън
- Участват: Джеймс Кавизел, Моника Белучи, Мая Моргенщерн, Христо Шопов, Христо Живков

Новият филм на Мел Гибсън бе замесен в няколко скандала през изминалата година, но поводите за тях са на път да се окажат неоснователни. За пореден път плиткоумните дървени философи и псевдокритици ще се почувстват адски тъпо за това, че са наговорили неща, от които и хабер си нямат.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Филмът "Мъките на Христос" ще проследява последните дванайсет часа от живота на Исус Христос. Всички знаят кой е той, независимо дали вярват в него или не. И християни, и мюсюлмани, и хора от всякакви редки религии са запознати с мисията и драматичния край на Спасителя. И оттук идва една от първите, по мое мнение, странни резерви към продукцията на Гибсън. Кой щял да гледа филм, на който финалът е известен? Елементарно, Уотсън, същите тези, които ходиха по десет пъти да гледат потъването на Титаник, хвърлянето на Единствения Пръстен в Съдбовната планина и адаптациите на не по-малко известни легенди. Елементарното обяснение обаче не бе достатъчно за Холивуд и съвсем доскоро повечето големи дистрибуторски компании не желаеха да разпространяват библейската история. Обясненията бяха още по-зловещи. Никой не искаше да приеме идеята на Мел Гибсън за филм, в който актьорите говорят на арамейски и латински, отдавна изчезнали езици.

За капак медиите раздуха опасенията на евреите, че "Мъките на Христос" щял да ги представи за единствените виновници за смъртта на Божия син. След прожекция на ранна версия на филма, състояла се в началото на декември, и последвалите положителни рецензии от критиците, скандалният образ на творбата се разми сред уверенията, че всички досегашни приказки са чиста проява на предразсъдъци и въздух под налягане.

И полюсите се обърнаха

Което до вчера бе лошо, стана грандиозно. Никому неизвестните европейски актьори бяха определени като ненадминати, майсторството на Гибсън бе възхвалено като дважди по-голямо от показаното в "Смело сърце", а кинематографията на някой си Калеб Дешанел от нищо се превърна в най-голямо изкуство. Онемяха злите езици, дойде ред да се чуят и благите думи.

"Мъките на Христос" няма да е биографичен филм и с нищо няма да наподобява всичко правено по темата досега. Режисьорът още преди да се захване с проекта е бил твърдо решен да представи историята си предимно със силни, въздействащи картини. Затова по едно време имаше идея да няма даже субтитри. Това обаче притесни и най-големите поддръжници на Гибсън и той промени решението си.

Така или иначе диалозите ще се броят на пръсти, а единичните реплики пък само ще асистират на визията и няма да са средство за придвижване в историята.

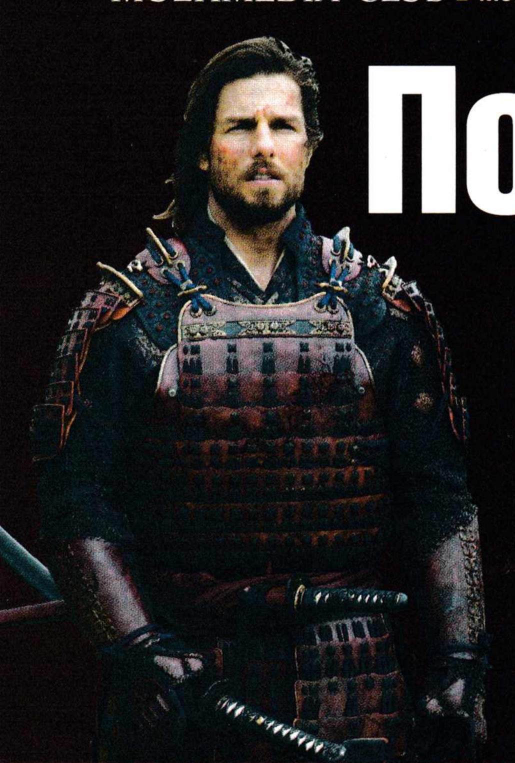
Нямало присъстващ на прожекцията, който да напусне залата със сухо око. Твърди се, че агонията на Христос, вътрешният конфликт на Пилат Понтийски и страданията на Мария щели

да разчувстват и заклетия атеист

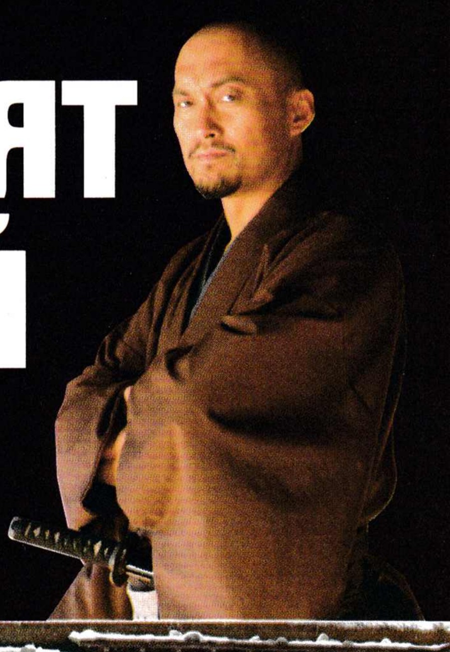
Не такава обаче е целта на Гибсън, той не желаел да гледат на творбата му като на типичен "ревлив филм" и нещо повече от това на адаптация на заветите с неговата визия за събитията от онези далечни времена.

За да се подсили ефекта на кадрите, е необходима въздействаща музика и тя ще дойде от носителя на награда Еми – Джон Дебни ("Всемогъщият Брус") и божествения глас на Лиза Жерар ("Гладиатор"). Преди всичко обаче, тежестта ще изнасят актьорите, сред които са и двама нашенци – Христо Наумов Шопов и Христо Живков.

За съжаление не мога да ви кажа кога "Мъките на Христос" (или "Страстта на Христос", ако преводачът е забравил, че думата passion има и религиозно значение) ще се появи по българските кина. Опасявам се, че на този етап дори няма компания, която да се е заела с разпространението у нас.



Последният самурай



"Танцуващият с вълци", само че с японци

■ Оригинално заглавие: The Last Samurai ■ Warner Bros. ■ www.lastsamurai.com ■ Едуард Цуик ■ Времетраене: 154 минути ■ Том Круз, Кен Уатанабе, Били Конъли

Едуард Цуиг е известен с усета си да прави читави филми за смелостта и честта, достатъчно е да споменем "Кураж под обстрел" и "Слава", но също така е склонен и да натрапва визията си за тези качества, както направи в "Легенди за страстта". С новият си епос "Последният самурай" режисьорът успява да покаже за сетен път таланта си, но е попретупал потенциално най-силните моменти.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Действието започва няколко години след Гражданската война в САЩ с героят на Том Круз – капитан Нейтън Алгрен, който е измъчван до такава степен от гузната си съвест, че буди съжаление. На няколко пъти основната история е прекъсвана от спомените му за жестокостите на американските войници към беззащитните индианци. Превърнал се в безволев човек и алкохолик, Алгрен приема предложението на влиятелни японци да замине за страната им, за да участва във военните реформи. От него искат да обучи местните да боравят с модерно оръжие и да създаде армия от западен тип.

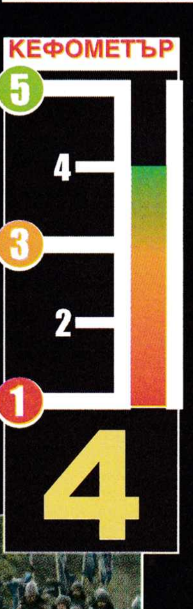
Такава армия обезсмисля съществуването на самураите – традиционните пазители на императора и традициите на Япония. След кървав сблъсък със страховитите воини Алгрен попада в плен и така започва същинската история.

Опознай врага, за да го обикнеш

Сюжетът на "Последният самурай" потресаващо наподобява "Танцуващият с вълци" с Кевин Костнър. Отново главният герой прекарва време с хората, срещу които е воювал, и ги обиква. Липсата на оригиналност в сценария обаче е компенсирана от редица мили моменти, а също и от мудно, но не досадно развитие в характерите на почти всички персонажи. Зрителят няма как да не се привърже към на пръв поглед страховитите самураи, след като се пренесе в идиличното им селце и се сблъска с бита им – същевременно простичък, но и очарователен по своему. Също така сценаристите са се постарали да хвърлят светлина върху идеалите им и тяхната култура. Няма стереотипни герои и никой не очаква от вас да отидете на кино с предварително научен урок за самураите. Но проблем е, че има много сцени, в които се показва, че Алгрен започва да уважава похитителите си и да свиква с начина им на живот, но не става съвсем ясно кое го променя толкова драматично. Поне не до такава степен, че да е готов на всичко за тях. Потенциално най-силните моменти са представени с претупани монолози, в които Нейтън само констатира промяната в мирогледа си. Обаче това е кино – човек трябва да види, за да повярва.

Емоционалните моменти

изобилстват и трябва да отдам почит на Холивуд, че се е задоволил само с платоничен поглед върху любовната история. Противното щеше да убие всякаква достоверност и да съсипе всичко хубаво във филма. Някои събития не изглеждат правдиви – например обичта на малкото момче към Алгрен, въпреки че американецът убива баща му, но в контекста на цялата история това може да мине незабелязано. Все пак една от основните теми е сблъсъкът на културите и на миналото с бъдещето. Кой съм аз да твърдя, че подобно отношение е нетипично за японците?

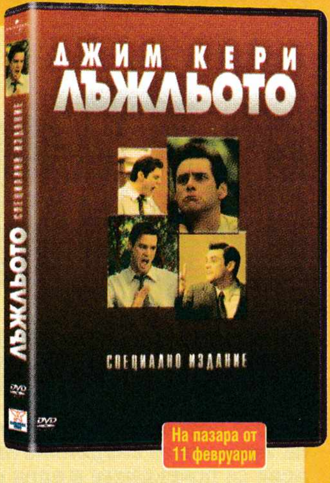


Битките не са мащабни като в някои други нови филми, но от друга страна, нямат лукса да се развиват във фентъзи свят. Ако се абстрахираме от зрелищността обаче, те по нищо не отстъпват по емоционален заряд на произволен епос от последните няколко години. Чувствата на симпатия, напрежение и обреченост се редуват едно след друго и, вярвам, ще допаднат и на най-претенциозния киноман.

Номинацията за Оскар на Кен Уатанабе за поддържаща роля не е изненада. Като водач на самураите той трябва да представи народа си на зрителя така, че да предизвиква съпричастие към каузата и съдбата им. И успява. Липсата на номинация за Круз и "Последният самурай" пък не ме учудва. Том си е Том във всеки филм. Действително, справя се, даже повече от прилично, с ролята, но изпълнението му не е изключително. Колкото до филма – определено е над средното ниво, но му липсват оригинална история и бойни сцени, които да се запечатат за дълго в съзнанието на зрителя.

НОВО НА DVD

ЛЪЖЛЬОТО



На пазара от 11 февруари

Истината ще ви освободи или ще ви навлече куп неприятности!

Флечър Рийд (Джим Кери) е отракан адвокат и патологичен лъжец. Когато синът му Макс (Джъстин Купър) духа свещичките по повод петия си рожден ден, той си пожелава едно-единствено нещо – баща му да спре да лъже поне за 24 часа. Като по чудо желанието му се сбъдва. Флечър открива, че най-ценното му умение – неговата устатост – се превръща в непосилна отговорност. Това води до безумни поразии, докато Флечър се опитва да върши обичайната си работа или пък търси начин да разубеди бившата си съпруга Одри (Мора Тиърни) да се премести със сина им в Бостън.

Заснета от режисьора на "Ейс Вентура: Зоодетектив" и "Смахнатият професор", и с участието на Дженифър Тили, Сузи Курц, Аманда Донъхю и Кари Елуис, тази невероятна комедия едновременно ще ви трогне и разсмее от сърце. Повярвайте на ЛЪЖЛЬОТО!

Допълнителни материали:
- **Коментар на режисьора Том Шедиак**
- **Кратък филм**
- **Отпаднали сцени**
- **Варианти на сцени**
- **Рекламен клип**

КАРИБСКИ ПИРАТИ

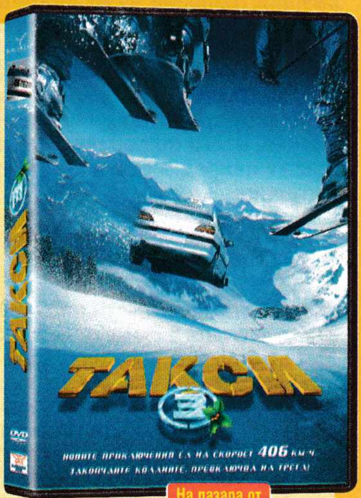
КАРИБСКИ ПИРАТИ
ПРОКЛЯТИЕТО НА ЧЕРНАТА ПЕРЛА

На пазара от 4 февруари

17 век. Карибско море. Идиличният пиратски живот на дяволития, но чаровен капитан Джак Спароу се преобръща, когато лукавият капитан Барбоса му отмъква кораба, "Черната перла", след това напада град Порт Роял и отвлича красивата дъщеря на губернатора, Елизабет. Заради нея се събира страхотна дружинка – Уил Търнър, приятел на Елизабет от детството, годеникът ѝ – елегантният комодор Норингтън и естествено, капитан Джак. Заедно с останалите от екипажа – цяла банда разбойници – те потеглят с най-бързия кораб в британската флота, "Изтребител". Тайният им съюзник срещу Барбоса е проклятие, застигнало хората му, вечно да се лутат между живота и смъртта и щом изгрее луната, да се превръщат в призрачни скелети. Това смайващо морско приключение е вдъхновено от известния едноименен атракцион в развлекателния парк "Дисниленд".

Допълнителни материали:
Аудио коментари на:
- **режисьора Гор Вербински и актьора Джони Деп**
- **продуцента Джери Брукхаймър и актьорите Кийра Найтли и Джак Дейвънпорт**
- **сценаристите Стюарт Бийти, Тед Елиът, Тери Росио и Джей Улпърт**

ТАКСИ 3



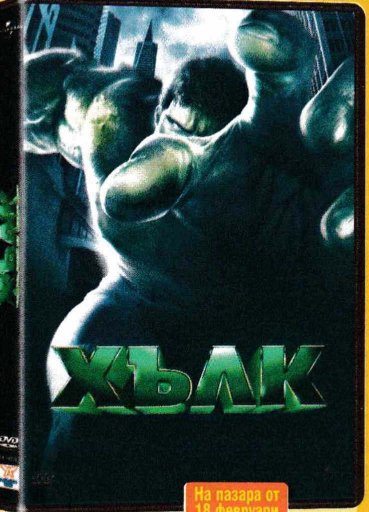
На пазара от 11 февруари

Банда крадци, маскирани като Дядо Коледа, вилнеят из Марсилия и полицията е безсилна да ги спре. Привлекателна китайска репортерка отвлича вниманието на комисар Жибер под претекст, че пише статия за полицията. Детектив Емилиен току-що е научил, че жена му е бременна. Шофьорът на такси Даниел, който наскоро е направил поредните подобрения на автомобила си, е поставен пред дилема – или колата, или гаджето Лили.

След поредица от глупави грешки и забавни недоразумения, при които бандата белобради старци всеки път успяват да надхитрят полицията, Даниел и неговото супер-такси се впускат в действие. Тази трета такси-авантюра се появява след два много успешни филма, а главните актьори отново поемат хитовите си роли за нови приключения на скорост 406 км/ч.

Допълнителни материали:
- **Два музикални видеоклипа**
- **Кинореклама**
- **Анимация - Гор и Гар**

ХЪЛК

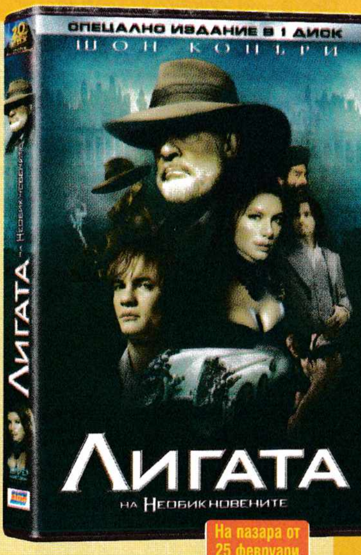


На пазара от 18 февруари

Ученият Брус Банър (Ерик Бана – "Блек Хоук") има проблем с овладяването на гнева. Спокойният му живот като блестящ учен в областта на генетичните технологии крие почти забравено и болезнено минало, което скоро ще излезе наяве. Инцидент в лабораторията разкрива стремежите на Брус към героизъм, но освобождава и тайните му демони. За ужас на бившата му приятелка Бети, както и на целия свят, едновременно с това се появява и истинска му същност... зелена, огромна и разрушителна. Той е супергерой и чудовище. Той е ХЪЛК. Режисьорът на "Тигър и дракон", Анг Лий, съчетава богатото си въображение със зашеметяващи визуални ефекти, за да вдъхне живот на прочутия комикс герой. Резултатът е феноменален.

Допълнителни материали:
- **Коментар на режисьора Анг Лий**
- **Кратък филм за филма**

ЛИГАТА НА НЕОБИКНОВЕНИТЕ



На пазара от 25 февруари

Зашеметяваща визия, чудато фентъзи, забавна екшън история, в центъра на която са герои, заети от прочути романи. Когато един маскиран луд, известен като"Фантома" заплашва да предизвика глобален Армагедон, кралица Виктория се обръща към тайнствения агент на британското разузнаване М. да събере легион от супергерои. Членовете на необикновената лига са: Алън Куотърмейн – безстрашен ловец, авантюрист, боец; Капитан Немо – учен, мечтател, създател на "Наутилус"; Мина Харкър – вампирката от "Дракула" или жената-воин; Родни Скинър – крадец, джентълмен, невидим; Дориан Грей – аристократ, убиец, безсмъртен; Том Сойер – шпионин, пътешественик, играч и д-р Джекил/мистър Хайд – химик, звяр, никога и двете едновременно. Те тръгват да спасяват Британската империя и го правят по най-зрелищния начин.

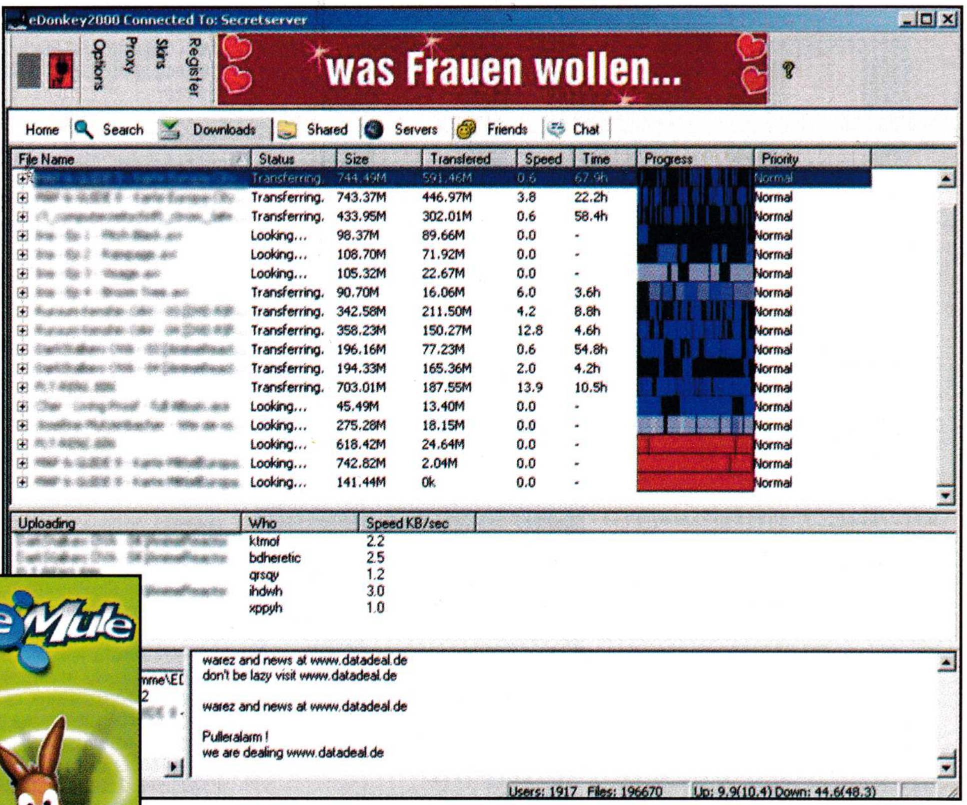
Допълнителни материали:
- **Два аудио коментара - на създателите на филма и на актьорите**
- **Рекламни клипове**

eDonkey/eMule

ЧАСТ 1

През последните няколко години мрежите за споделяне на файлове се превърнаха в една от най-активно развиващите се Интернет технологии. Те разчупиха досегашния модел, превръщайки всеки потребител в част от глобален масив от информация, неподвластен на контрол. Дори постоянните опити на редица организации да се противопоставят на масовото разпространение на нелегална музика, филми и софтуер не са способни да повлияят на този културен и технологичен феномен. Защото P2P мрежите са нещо много повече от средство да намериш всичко, което пожелаеш – те са стъпка напред в еволюцията на Интернет.

Апостол Апостолов
Raynerape@mailbg.com



File Name	Status	Size	Transfered	Speed	Time	Progress	Priority
[redacted]	Transferring.	744.49M	591.46M	0.6	67.9h		Normal
[redacted]	Transferring.	743.37M	446.97M	3.8	22.2h		Normal
[redacted]	Transferring.	433.95M	302.01M	0.6	58.4h		Normal
[redacted]	Looking...	98.37M	89.66M	0.0	-		Normal
[redacted]	Looking...	108.70M	71.92M	0.0	-		Normal
[redacted]	Looking...	105.32M	22.67M	0.0	-		Normal
[redacted]	Transferring.	90.70M	16.06M	6.0	3.6h		Normal
[redacted]	Transferring.	342.58M	211.50M	4.2	8.8h		Normal
[redacted]	Transferring.	358.23M	150.27M	12.8	4.6h		Normal
[redacted]	Transferring.	196.16M	77.23M	0.6	54.8h		Normal
[redacted]	Transferring.	194.33M	165.36M	2.0	4.2h		Normal
[redacted]	Transferring.	703.01M	187.55M	13.9	10.5h		Normal
[redacted]	Looking...	45.49M	13.40M	0.0	-		Normal
[redacted]	Looking...	275.28M	18.15M	0.0	-		Normal
[redacted]	Looking...	618.42M	24.64M	0.0	-		Normal
[redacted]	Looking...	742.82M	2.04M	0.0	-		Normal
[redacted]	Looking...	141.44M	0k	0.0	-		Normal

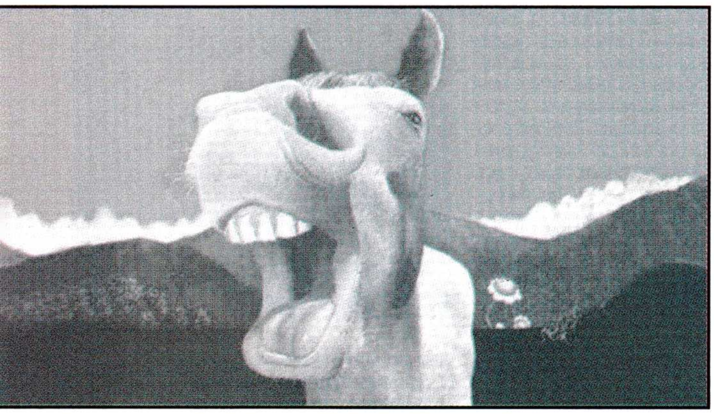
Uploading	Who	Speed KB/sec
[redacted]	ktmof	2.2
[redacted]	bdheretic	2.5
[redacted]	qrsqy	1.2
[redacted]	ihdwh	3.0
	xppyh	1.0

```
warez and news at www.datadeal.de
don't be lazy visit www.datadeal.de

warez and news at www.datadeal.de

Pulleralarm !
we are dealing www.datadeal.de
```

Users: 1917 Files: 196670 Up: 9.9(10.4) Down: 44.6(48.3)

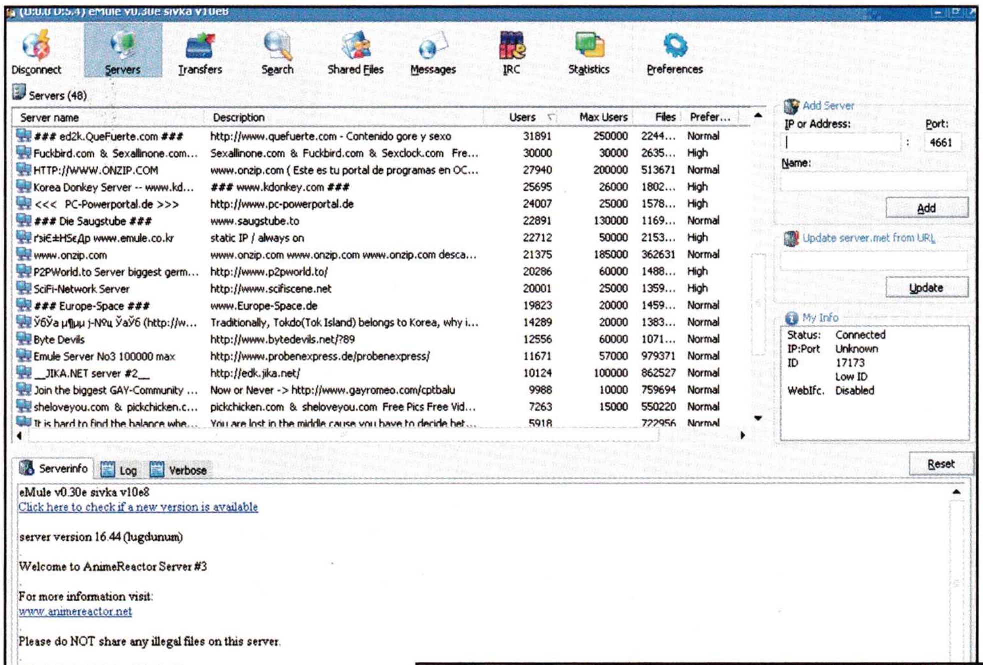
В България присъствието на P2P е все още в сянката на далеч по-популярните и достъпни безплатни сървъри. Макар и да предлагат само малка част от това, което е достъпно във всеки един момент в световните мрежи, те са далеч по-лесни за използване от масовия роден потребител. Но под постоянната заплаха от страна на закона, тяхното време изтича. Затова от този брой на PC Club ще публикуваме серия от материали, посветени на най-популярните мрежи за споделяне на файлове. Логично, започваме с най-организираната и активна мрежа в света – eDonkey2000/eMule.

След краха на Napster последвалата вълна от нови мрежи бе насочена към създаването на децентрализирана среда за размяна на файлове, която да не може да бъде спряна чрез съдебно решение. Много от опитите така и не се увенчаха с успех, макар мрежи като Gnutella да съществуват и до днес. Една P2P мрежа обаче успява да намери верния път и да се превърне в най-масово използваната мрежа в Европа и основен конкурент на гиганта KaZaA – eDonkey, създадена от немската фирма MetaMachine. eDonkey е мрежа, която подобно на останалите използва сървър за съхраняване на информация за споделяните файлове. За разлика от тях обаче, всеки може да изтегли програма от сайта на авторите и да стартира свой сървър. Така бъдещето на eDonkey мрежата е в ръцете на нейните потребители. Самите сървъри имат възможност да поддържат връзка един с друг, като при свързване клиентът получава информация и за другите налични сървъри. Нещо повече, всяко търсене в eDonkey мрежата става не само на сървъра, към който клиентът е свързан, но и към повечето налични в списъка. По време на изтегляне на избран файл клиентът отправя заявки към известните му сървъри, намирайки по този начин нови източници.



Голямо предимство за eDonkey е използването на hash стрингове и въвеждането за първи път на връзки, сочещи към файлове, споделяни в мрежата. Hash е поредица от символи, изчислени въз основа на съдържанието на даден файл. Търсенето чрез hash стринг е далеч по-надеждно, защото така може да бъде открит даден файл в мрежата, независимо от това какво име носи. Нещо повече, и най-малката промяна на файла (заразяване с вирус, повреждане и т.н.) автоматично променя hash стринга и не позволява да изтеглите повреден файл – нещо, което се случва постоянно при мрежи като KaZaA. Надеждността на hash стринга позволява той да се използва за създаването на специални връзки, подобни на познатите http:// такива. Връзките ed2k:// съдържат в себе си името на файла, неговия размер и hash стринг, и могат да бъдат споделяни с приятели, по форуми и специализирани сайтове. Въвеждането на такава връзка в клиента автоматично намира точното копие на файла в глобалната мрежа.

Ефективността на eDonkey мрежата е подсилена и от факта, че тя позволява споделянето и на частично изтеглени файлове. Всеки файл с голям размер се разделя на участъци от по 9 мегабайта, всеки със собствен hash стринг. Щом един от участъците бъде изтеглен, клиентът споделя съдържанието му в мрежата,



Server name	Description	Users	Max Users	Files	Prefer...
### ed2k.QueFuerte.com ###	http://www.quefuerte.com - Contenido gore y sexo	31891	250000	2244...	Normal
Fuckbird.com & Sexallinone.com...	Sexallinone.com & Fuckbird.com & Sexclock.com Fre...	30000	30000	2635...	High
HTTP://WWW.ONZIP.COM	www.onzip.com (Este es tu portal de programas en OC...	27940	200000	513671	Normal
Korea Donkey Server -- www.kd...	### www.kdonkey.com ###	25695	26000	1802...	High
<<< PC-Powerportal.de >>>	http://www.pc-powerportal.de	24007	25000	1578...	High
### Die Saugstube ###	www.saugstube.to	22891	130000	1169...	Normal
ґзiЄ±HЅєДр www.emule.co.kr	static IP / always on	22712	50000	2153...	High
www.onzip.com	www.onzip.com www.onzip.com www.onzip.com desca...	21375	185000	362631	Normal
P2PWorld.to Server biggest germ...	http://www.p2pworld.to/	20286	60000	1488...	High
SciFi-Network Server	http://www.scifiscene.net	20001	25000	1359...	High
### Europe-Space ###	www.Europe-Space.de	19823	20000	1459...	Normal
Ўбўа µ¶µµ j-№ц Ўаў6 (http://w...	Traditionally, Tokdo(Tok Island) belongs to Korea, why i...	14289	20000	1383...	Normal
Byte Devils	http://www.bytedevils.net/?89	12556	60000	1071...	Normal
Emule Server No3 100000 max	http://www.probenexpress.de/probenexpress/	11671	57000	979371	Normal
__JIKA.NET server #2__	http://edk.jika.net/	10124	100000	862527	Normal
Join the biggest GAY-Community ...	Now or Never -> http://www.gayromeo.com/cptbalu	9988	10000	759694	Normal
sheloveyou.com & pickchicken.c...	pickchicken.com & sheloveyou.com Free Pics Free Vid...	7263	15000	550220	Normal
It is hard to find the balance whe...	You are lost in the middle cause you have to decide bet...	5918		722956	Normal

IP or Address: | Port: 4661
Name:

Status: Connected
IP:Port Unknown
ID 17173
Low ID
WebIfc. Disabled

eMule v0.30e sivka v10e8
Click here to check if a new version is available

server version 16.44 (lugdunum)

Welcome to AnimeReactor Server #3

For more information visit:
www.animereactor.net

Please do NOT share any illegal files on this server.

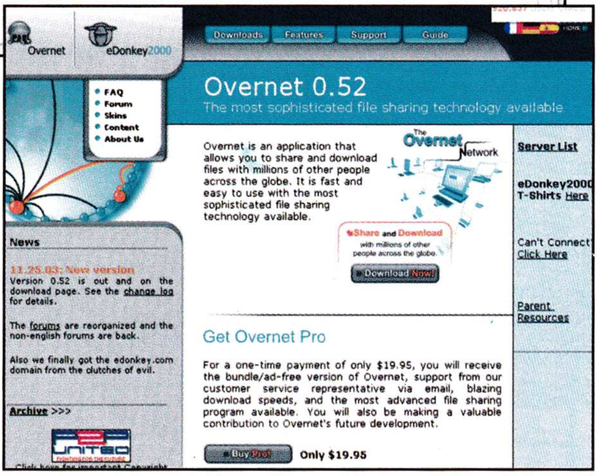
This includes but is not limited to
warez, mp3s, or gamez.

независимо че все още не разполага с целия файл. Това увеличава невероятно скоростта, с която нови файлове се разпространяват в eDonkey и я превръщат в идеално място за разпространение на големи файлове, филми и игри.

Един от малкото недостатъци на eDonkey мрежата е, че тя е създадена за хора с много търпение, чийто компютри работят денонощно. Това се дължи на факта, че при тегленето на даден файл клиентът запазва място в опашката на всеки друг потребител, разполагащ с файла. Така с разрастването на мрежата се стига до положение, при което от всеки клиент чакат поне няколко хиляди потребители за шанс да изтеглят даден файл. Ако компютърът ви не е постоянно включен, при всяко изключване ще губите часовете чакане в тези опашки. Нещата далеч не са толкова лоши, ако изтегляте популярен файл от няколко стотици потребителя наведнъж, но за редки файлове наистина ще имате нужда от магарешко търпение.

МАГАРЕ VS. МУЛЕ

Колкото и успешна да е eDonkey мрежата, най-големият ѝ недостатък винаги е бил самият eDonkey клиент. Бавен, с набързо скалъпен интерфейс и рекламни карета, eDonkey е всичко друго, но не и приятен за използване. Нещо повече, сигурен в успеха си, авторът на програмата осъвременява клиента рядко и спира развитието му. Напрежението между потребители и автор достига до връхната си точка в средата на 2000 г., когато екип от програмисти решават да създадат собствен клиент, който да предложи качествен интерфейс, постоянна разработка и много нови функции. И никакви рекламни банери, което директно бърка в приходите на MetaMachine. Израстването на eMule в пълноценен клиент ид-



Overnet 0.52

The most sophisticated file sharing technology available.

Overnet is an application that allows you to share and download files with millions of other people across the globe. It is fast and easy to use with the most sophisticated file sharing technology available.

News

11.25.03: New version
Version 0.52 is out and on the download page. See the change log for details.

The forums are reorganized and the non-english forums are back.

Also we finally got the edonkey.com domain from the clutches of evil.

Get Overnet Pro

For a one-time payment of only $19.95, you will receive the bundle/ad-free version of Overnet, support from our customer service representative via email, blazing download speeds, and the most advanced file sharing program available. You will also be making a valuable contribution to Overnet's future development.

Only $19.95

ва в момент, в който авторът на eDonkey хвърля средства в разработката на нова безсървърна мрежа под името Overnet, чийто успех не успява да достигне този на "магарето". В крайна сметка eMule бързо се превръща в нарицателно име за самата мрежа и открадва успеха от ръцете на създателя на протокола. Авторите от MetaMachine дори се опитват да блокират достъпа на eMule клиенти до своя, но твърде късно – изпадат в ситуация, в която постоянно губят клиенти. Днес MetaMachine се опитва да продава своя eDonkey клиент без рекламни банери за сумата от 40 долара на малцината неподозиращи, че в мрежата има далеч по-добра алтернатива. А eMule, която от самото си начало е разпространявана като open-source, днес се радва на небивал успех и развитие, в което взимат участие стотици програмисти от цял свят.

eMule
www.emule-project.net

В следващия брой ще ви представим втората част на статията, с полезни съвети за пълно ценно конфигуриране на eMule и извличане на максимума от неговите възможности.

Какво е P2P?

Peer to Peer (P2P) е технология, която позволява да се осъществи връзка между два потребителя без посредничеството на сървър. Този метод на пренос на информация се използва в най-различни сфери, но набира популярност сред масовия потребител именно с появата на програмите за споделяне на файлове. С тяхна помощ всеки може да сподели избрани файлове от твърдия си диск със стотици хиляди хора от целия свят, без да е необходимо предварително да ги качи върху публично достъпен файлов сървър. За целта се използва програма, наречена file-sharing или P2P клиент. Постоянната динамика на file-sharing мрежите сериозно затруднява проследяването на споделяните файлове и преноса на информация, поради което те са основен източник на не особено легално разпространявана музика, филми и софтуер в световен мащаб.

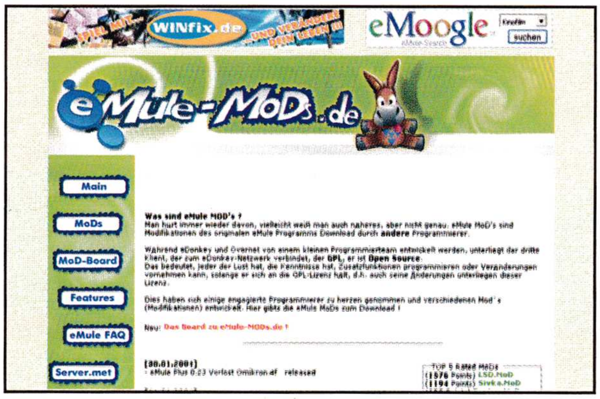
eMule– откъде да започна?

С инсталирането на самия клиент. Последна версия може да изтеглите от http://www.emule-project.net/, или от дисковете към списанието.

eMule е програма с отворен код и съществуват десетки модификации, въвеждайки нови възможности. Всички те са събрани заедно на сайта http://www.emule-mods.de/. От личен опит мога да ви препоръчам модовете Sivka, eMule Plus и Pawcio.

Остава само да намерите файловете, които си струват да се изтеглят. За целта трябва да следите специализираните сайтове за обявяване на ed2k връзки. Водещите портали са http://www.sharereactor.com/, http://ed2klinks.com и http://www.filedonkey.com/, но едно търсене за "ed2k links" в Google ще ви отвори очите за стотици сайтове и форуми.

Накрая, пазете се от фалшиви файлове в мрежата. Сайтът http://jigle.com съхранява база данни с hash стрингове за всеки файл в eDonkey мрежата. Ако файлът е опасен, има шанс някой друг потребител да го отбелязал като такъв.



Was sind eMule MOD's ?
Man hört immer wieder davon, vielleicht weiß man auch näheres, aber nicht genau. eMule MoD's sind Modifikationen des originalen eMule Programms Download durch **andere** Programmierer.

Während eDonkey und Overnet von einem kleinen Programmierteam entwickelt werden, unterliegt der dritte Klient, der zum eDonkey-Netzwerk verbindet, der **GPL**, er ist **Open Source**.
Das bedeutet, jeder der Lust hat, die Kenntnisse hat, Zusatzfunktionen programmieren oder Veränderungen vornehmen kann, solange er sich an die GPL-Lizenz hält, d.h. auch seine Änderungen unterliegen dieser Lizenz.

Dies haben sich einige engagierte Programmierer zu herzen genommen und verschiedenen Mod's (Modifikationen) entwickelt. Hier gibts die eMule MoDs zum Download !

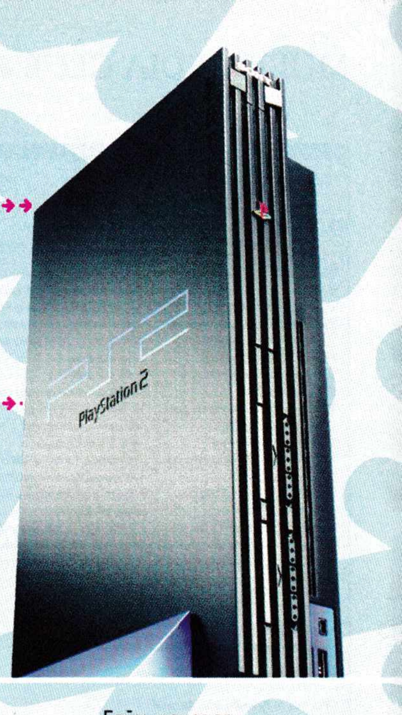
Neu: Das Board zu eMule-MODs.de !

[30.01.2004]
- eMule Plus 0.23 Verlost Omikron.af released

game HiComm
ВСЕКИ ПЕЧЕЛИ

избери, изпрати SMS и участвай в играта за

PlayStation 2



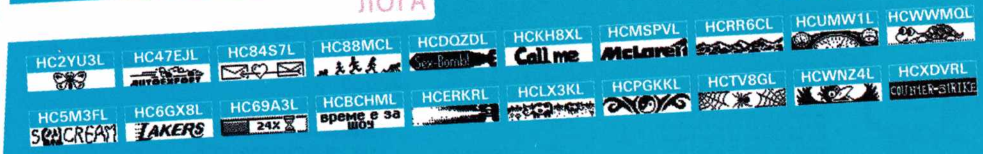
Избирайки лого или мелодия от посочените вляво предложения, вие се записвате и за участие в играта **ВСЕКИ ПЕЧЕЛИ** за **Sony PlayStation 2**.

Получавайки обратен SMS, вие сте автоматично записани. Телефонният ви номер ще бъде въведен в базата данни с участниците.

Броят на изпратените SMS-и увеличава шансовете ви за победа.

1100

ЛОГА

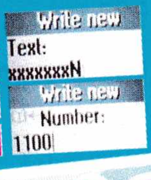

HC2YU3L
HC47EJL
HC84S7L
HC88MCL
HCDQZDL
HCKH8XL
HCMSPVL
HCRR6CL
HCUMW1L
HCWWMQL
HC5M3FL
HC6GX8L
HC69A3L
HCBCHML
HCERKRL
HCLX3KL
HCPGKKL
HCTV8GL
HCWNZ4L
HCXDVRL

МОНОФОНИЧНИ МЕЛОДИИ

HCUU4LL	Галя - Топъл сатен
HC1KRCL	Antique & Слави
HC4AP9L	Can't take my eyes of you
HCZJ8NL	Friends - I'll be there for you
HCW6V3L	DJ Bobo - Chihuahua
HCYZQQL	Besame mucho
HCFQXHL	Tatu - Nas ne dogoniat
HCWFLHL	Benny Benassi - Satisfaction
HCU9RNL	Iron Maiden - Number oh the beast
HCB5BML	Panjabi MC - Mundian to bach

Изпратете кода на избраното от вас лого или рингтон на тел. 1100, като добавите съответната буква след него:

- N за Nokia
- S за Siemens
- A за Alcatel
- SM за Samsung


Text:
xxxxxxxN

Number:
1100
Write new
Write new

цена на SMS 1 лв. без ДДС

1200

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

HCEANZL
HCRLSLL
HCP7QWL
HCQSKUL
HCWQNFL
HCH5F6L
HCY9UPL
HC8GWTL
HC4V6JL
HCL2SGL

ПОЛИФОНИЧНИ МЕЛОДИИ

HC9Q4XL	Darude - Sandstorm
HCLGNBL	Jay Z - Big Pimpin
HC3YHTL	Destiny's child - Bills, bills, bills
HCXDUJL	Dr. DRE and Snoop dog - Still Dre
HC45ADL	Sash - Encore Une Fois
HCGP2HL	Sting - Every Breath You Take
HC67WZL	Bomfunk MC's - Freestyler
HC67Z4L	Kylie Minogue - Love at Firstsight
HC1R46L	Modjo - Lady
HCWADKL	P Diddy and Usher - I need a girl

Изпратете кода на избрания от вас рингтон или картинка на тел. 1200. Ще получите **парола**.
Отидете на wap.hicomm.bg, въведете паролата и заредете картинката или мелодията.

цена на SMS 2 лв. без ДДС

Гейм-конзола
Sony PlayStation 2

- 128-битов процесор, оптимизиран за перфектни 3D графики
- Тактова честота на графичния ускорител - 147 MHz
- 3D графична производителност - 66 милиона полигона в секунда
- Видеовъзпроизвеждане - DVD с MPEG2 декодер
- 3D съраунд звук
- 24-скоростен CD-ROM
- 4-скоростен DVD-ROM
- 2 игрови джойстика

Името на **победителя** ще бъде изтеглено чрез жребий в ефира на Дарик радио на 28 февруари в предаването Микрофон и мишка (20:00 - 22:00 ч).

Резултатите ще бъдат оповестени на сайта на сп. HiComm на 1 март и публикувани в 34 брой.

* Поддържаните телефони са по официални данни на производителите и списание HiComm не носи отговорност за специфични според пазара софтуерни версии.
* Поддържаните модели GSM телефони и повече подробности за ВСЕКИ ПЕЧЕЛИ можете да намерите на сайта на списанието www.hicomm.bg

Охладителите Igloo 2510 и Igloo 4311

Новите оръжия на GlacialTech вече и на българския пазар

ТЕХНИЧЕСКИ СПЕЦИФИКАЦИИ

Igloo 2510
- Предназначен за: Socket A, Socket 370
- Размери: 63x70x65mm
- Скорост на перката (RPM): 2800
- Въздушен поток (CFM): 24.3
- Шум (dB): 26

Igloo 4311
- Предназначен за: Socket 478
- Размери: 83x69x52mm
- Скорост на перката (RPM): 2800
- Въздушен поток (CFM): 20.4
- Шум (dB): 26

В 39 брой ви представихме няколко от моделите охладители на GlacialTech – една от водещите фирми, производители на компютърни охлаждащи решения. От известно време насам техните продукти могат да се намерят и на нашия пазар благодарение на фирма StanTek, а ето че от този месец продуктовата гама на компанията, която е на разположение на българските потребители, се разшири допълнително с два нови модела охладители – Igloo 2510 и Igloo 4311, съответно предназначени за AMD и Intel процесори.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Първият охладител, който тествахме, беше Igloo 2510. От конструктивна гледна точка той не е много по-различен от топ-модела Igloo 2510 Pro, който ви представихме в предишния материал по темата. Двата охладителя използват за основа един и същ радиатор, който се отличава с пантентованата от GlacialTech технология за вграждане на

медна пластина в основата на радиатора

Това се прави с цел постигане на оптимално разпределяне на топлината от ядрото върху всички ребра от алуминиевия радиатор и, както видяхме още от теста на 2510 Pro, резултатите от тази технология са налице. По-бавният вентилатор на 2510 модела определено понижава ефективността на охладителя, но повечето от вас вероятно ще се радват да разберат, че това се компенсира с осезаемо понижаване на нивото на шума. Новата, по-маломощна перка се върти с 2800 оборота в минута, при което шумът от охладителя достига 26 децибела, спрямо 30 за 2510 Pro. На фона на останалите работещи вентилатори и дискове в компютъра, звукът от този охладител почти не се забелязва и само най-запалените фенове на тихите компютри биха си намерили повод за заяждане. При това охлаждащите възможности на кулера остават съвсем прилични – той е разчетен да охлажда при стандартно напрежение Athlon XP процесори с рейтинг до 3200+ и на практика поддържа разумно ниски температури във всички ситуации, освен при най-екстремните сучаи на овърклок.

Вторият охладител, Igloo 4311, представлява новото решение на GlacialTech за почитателите на тихи и бързи Pentium 4 системи. Той използва нископрофилен алуминиев радиатор, който (заедно с "тънка" перка) осигурява на кулера компактност, позволяваща инсталирането му дори и в най-претъпканите mini-PC системи. Тънкият вентилатор на Igloo 4311 осигурява

същите умерени шумови характеристики

както вентилатора на 2510 при същата скорост на въртене, но поради по-тънкия си профил осигурява една идея по-малък дебит на въздушния поток – 20.4 срещу 24.3CFM (кубически фута в минута). Естествено, тези спецификации не биха означавали нищо, ако кулерът не си върши работата, но Igloo 4311 успява да се справи с поставената му задача, и при стандартни честоти и напрежения охлажда Pentium 4 процесори с честота до 2.8 GHz.

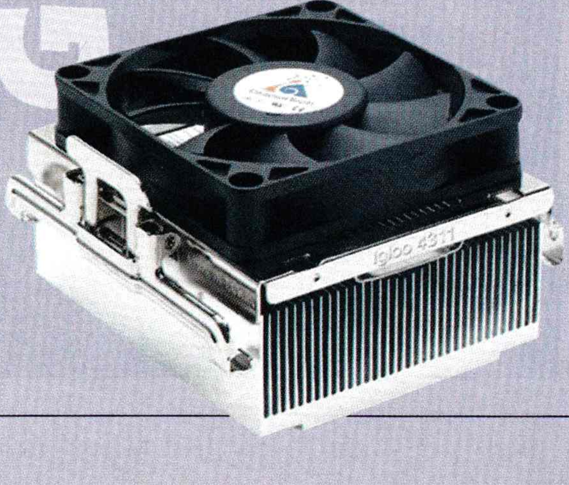
Повишаването на тактовата честота и подаването на повече напрежение към процесора са възможни, но само в умерени граници и при добра вентилация на кутията – не могат да се очакват чудеса от охладител с нископрофилни радиатор и вентилатор.

От гледна точка на инсталацията и двата охладителя се представят много добре. Те използват

патентовани от GlacialTech щипки за захващане

към цокъла, които правят монтажа и демонтажа лесни и бързи дори и за потребители с неголям опит.

Заедно с напълно задоволителните им охлаждащи възможности и ниската им цена (Igloo 2510 към датата на редакционно приключване на броя струва $12) това прави тези два модела на GlacialTech отлично решение за охлаждане на домашни компютри, като наред с охлаждането на умерено изпързени процесори кулерите имат и задачата да не се конкурират по шум с домашната прахосмукачка.



Consumer Electronics Show 2004

Достойна компенсация за слабия Comdex

В главите на анализаторите на IT индустрията от известно време насам се върти един доста важен за бъдещето на отрасъла въпрос. Докъде се простира специализираната IT продукция, и откъде започва потребителската електроника? Преди десетина години всичко беше ясно – компютрите представляваха основно сложни хай-тек играчки за технически просветените, домашното видео дъвчеше ежедневно наетите касети, а телефоните служеха единствено за провеждане на разговори, и нищо повече. Доста вода изтече оттогава и днес нещата стоят по малко по-друг начин.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

В днешни дни много от класическите домашни развлекателни технологии вече са ретро благодарение на достъпността и огромните възможности на цифровите технологии, а пък компютрите имат неимоверно разширени възможности, превръщащи ги в задължителна техника във всеки съвременен дом. Именно поради тези причини на традиционното за производителите на видео, TV и аудио технологии изложение CES, провело се и тази година в изложбения център в Лас Вегас, са се отчели със сериозно присъствие и производителите на компютърна техника и компоненти. За тях това е било полезно и от гледна точка на това, че посетителите на изложението са достигнали внушителната бройка от

над 125 хиляди души,

която кара организаторите на специализираните IT експота да се изчервяват от срам. Те са имали възможността да видят познати производители, подвизаващи се в изцяло ново амплоа. Пример за това са Creative, които са показали предстоящия да излиза след около половин година джобен формат DVD плейър с TFT дисплей и поддръжка на DivX и WMV формати. Всъщност Microsoft са отбелязали голям успех с издействането на съвместимост с Media Player 9 в голяма част от DVD плеърите (такива са показали и датската фирма Kiss Technology). Затвърждавайки миниатюризацията като основна тенденция в развитието на новите технологии, няколко фирми (например Motorola) са демонстрирали относително мощни за размерите си системи, поддържащи 3D API-та от типа на OpenGL, и предназначени за вграждане в hand-held устройства. В по-традиционна светлина са се представили производителите на дънни платки, като може би най-голямата новина от тяхна страна са били множеството платки с новия

nForce 3 250

които, противно на очакванията, са били предназначени за Socket 754. Socket 954 варианти се очаква да се появят до няколко месеца. Новости в лагера на Intel пък са били дъната с новите чипсети Grantsdale и Alderwood, които освен поддръжка на Prescott и по-висока производителност ще могат да се похвалят и с новите си ICH6 и ICH6R, като ICH6R ще поддържа въведения наскоро Mirror RAID, който позволява създаването на RAID 0+1 масив на два, вместо на изискваните обикновено за този режим четири диска.

MASCOT CAPSULE

CREATIVE
PORTABLE MEDIA CENTER

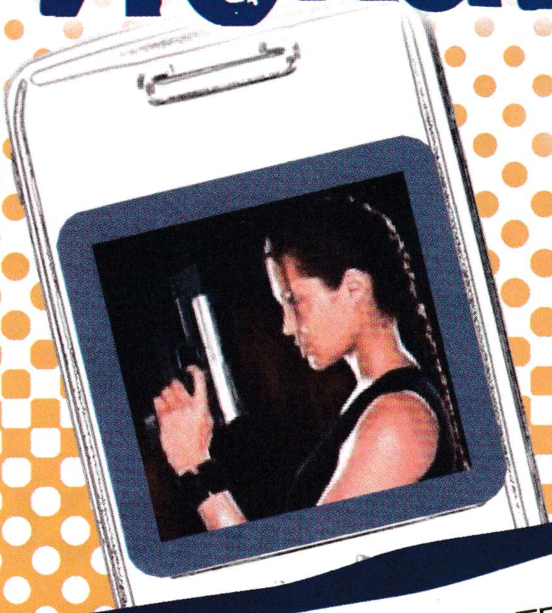
Освен стандартните за всяко компютърно експо новости, на CES 2004 се е състояла конференция, разясняваща на масовата публика тънкостите на дигиталния lifestyle, ползите от гейминга и всички останали неща, с които повечето от нас са запознати от доста отдавна. Дейно участие в тази конференция са взели представители на Microsoft, които обаче по-скоро са рекламирали следващото поколение на конзолата си XBox, отколкото каквото и да било друго.

На изложението е била представена и една нова конзола от фирмата DISCover, за която обаче след внимателно вглеждане в компонентите и спецификациите е ставало ясно, че е била замаскирано в кутия с конзолен вид, единствената необичайна функция на което е била, че инсталирането и пускането на игрите е ставало автоматично при вкарване на съответното CD в устройството на машината.

Въпреки че бомбастичните новости, които са основната съставка на едно интересно експо, в общи линии са отсъствали на тазгодишното CES, изложението според мен е било успешно поради голямата посещаемост и представените необикновени и нови продукти, затвърждаващи размиването на границата между компютрите и потребителската електроника.

Искаш ли я...

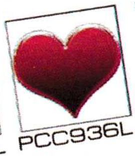
...на своя телефон?

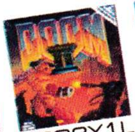


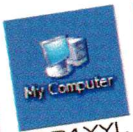
1200

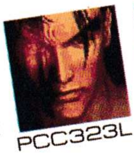
Цветни картинки за твоя цветен телефон

PCCY12L

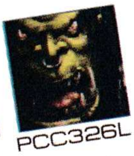

PCC936L

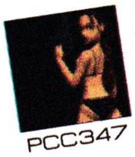

PCC3Y1L


PCC1YYL

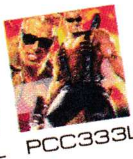

PCC323L

PCC325L

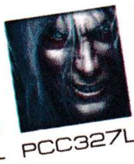

PCC326L

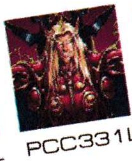

PCC347

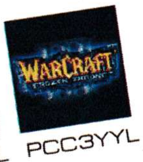
PCC6YYL

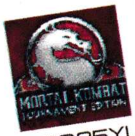

PCC333L

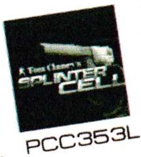
PCC348L


PCC327L


PCC331L


PCC3YYL


PCC35YL


PCC353L

Изпрати SMS на 1200 с кода на картинката и ще получиш обратен SMS с парола. През своя телефон отиди на www.hardwarebg.com/pcclub и въведи паролата.

Полифонични и монофонични мелодии за твоя телефон

1100

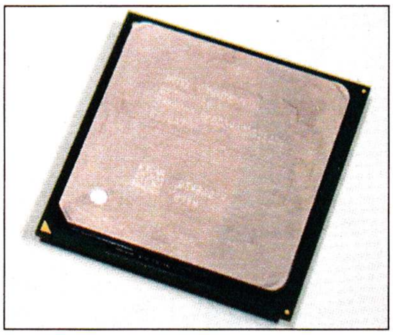
Duke Nukem 3d - PCCM33R
Mortal Kombat main theme - PCCM35R
Mortal Kombat Juke Box - PCCM36R
Doom - PCCM31R
Doom 2 - PCCM32R
Altered Beast - PCCM51R
Hang-On - PCCM44R
Space Harrier - PCCM67R
Sonic - PCCM92R
Wolfenstein 3D - PCCM17R

За полифонична мелодия изпрати SMS на 1200 с нейния код и ще получиш обратен SMS с парола. През своя телефон отиди на wap.pcclub-bg.com и въведи паролата.
За монофонична мелодия изпрати SMS на 1100 с нейния код, като добавиш N за NOKIA, S за Siemens, A за Alcatel или SM за Samsung. Тя ще ти бъде изпратена.

Организатор PCC Club. Цена за SMS към 1200 - 2 лв. без ДДС. Цена за SMS към 1100 - 1 лв. без ДДС.

Hardware news

Intel обявяват Prescott



На 2 февруари Intel обявиха новия си Pentium 4 процесор, базиран на обремененото с множество високи очаквания Prescott ядро. Появилите се на мига множество тестове разкриват истината за новия чип, произведен по 0.09-микронна технология – той безспорно е бърз, но не предлага очакваното предимство пред предшестващите го Pentium 4 процесори, работещи при същата честота. Честотите, при които ще работят първоначално пуснатите на пазара процесори, ще бъдат 2.8, 3.0 и 3.2 GHz – не по-бързо от досега наличните процесори.

Идеята на Intel обаче изглежда е да се възползват от възможностите на новата производствена технология едва на по-късен етап, когато вече евентуалните проблеми с производството бъдат изгладени и технологията бъде утвърдена. Като за начало се очаква 3.4GHz версия на процесорите през следващия месец, а на по-късен етап ще има и още по-високи честоти, както и нови промени по ядрото. В рамките на следващата една година се очаква повишението на тактовите честоти да достигне 1GHz, така че в края на януари 2005 би трябвало на пазара да бъдат налични процесори, работещи на поне 4GHz. Дълбокият конвейер на процесора, който до известна степен го забавя при сегашните приложения, е основен спомагателен фактор за достигането на високи честоти, и се очаква в бъдеще да донесе големи предимства на новите процесори, заедно с новите инструкции в SSE3 технологията. Останалите новости в Prescott са 16KB L1 data кеш, 1MB L2 кеш, както и направени дребни промени в архитектурата на чипа, подобряващи изпълнението на инструкциите и предварителното кеширане на информацията. Prescott-базираните чипове ще се отличават от досегашните варианти на P4 по "E" маркировката – например 3.2GHz версията на Prescott ще се продава като Pentium 4 3.2E GHz. Във връзка с пуска на новите процесори, Intel обявиха понижаване на цените на досегашните варианти на Pentium 4 работещи при изброените по-горе честоти, което ще варира от 16 до 33 процента.

Microsoft въвеждат сървърни технологии в Xbox 2?

След като се разбра, че Microsoft ще зарежат политиката си за използване на стандартни PC компоненти в новата си конзола, ето че вече има и информация за новите процесори на конзолата. Постигнатата договорка между хората на Бил Гейтс и гиганта IBM ще осигури на Xbox 2 мощни 64-битови процесори, произведени по 0.065-микронна технология. Чиповете ще бъдат аналог на досегашните Power 976 процесори на IBM, които съдържат повече от едно ядро в корпуса си и съответно могат да обработват няколко изчислителни потока от отделни приложения едновременно. Microsoft изглежда имат силното желание да се възползват от тези възможности, защото според появилата се наскоро информация поръчаните от тях чипове ще съдържат по 2 ядра, а и не е изключен вариантът в конзолата да се използват по два (или повече?) такива чипа, което по изчислителна мощност ще приравни конзолата към сървърните решения от среден клас, използващи SMP (Symetric Multi-Processing). Прибавете към това и информацията, че Xbox 2 ще използва R500 чипа на ATI, който се очаква да поддържа DirectX 10, и е твърде вероятно второто поколение на Microsoft-ската конзола да бъде по-успешно от предшественика си. Големият проблем обаче остава бързото развитие на технологиите при персоналните компютри, което би могло да превърне мощната конзола в остаряла и бавно работеща купчина силиций и желязо в рамките на 2-3 години след излизането й на пазара.

Нови успехи за AMD

В края на януари Sun и Hewlett Packard заявиха намерението си да използват Opteron процесорите на AMD за вграждане в серия от нови сървъри. Машините ще представляват двупроцесорни решения, директно конкуриращи се със съответстващите сървъри с Intel Xeon процесори, а до края на годината има вероятност Sun да обявят и решения с 4 и 8 процесора. Резултатите от започнатото още преди няколко месеца сътрудничество между AMD и двете най-големи компании, производители на сървърни системи, ще се появят на пазара до края на Февруари, и се очаква в краткосрочен план да донесат на AMD големи дивиденти от гледна точка както на продажбите на Opteron процесори, така и на подобряване на имиджа на компанията като производител на надеждни и бързи чипове. Интересен е и натискът, който новите машини с AMD процесори ще окажат върху Intel за обявяване на нов вариант на Xeon процесорите, съвместим с 64-битови приложения. Както знаете, засега те се произвеждат като стриктно 32-битови чипове, но е напълно реална възможност в най-близко бъдеще да станем свидетели и на съвместим с x86-64 Xeon.

Gigabyte въвеждат автоматичен овърклок в дъната си

Следвайки примера на MSI, които към средата на миналата година представиха дъна с новата си DOT (Dynamic Overclock Technology) технология, Gigabyte обявиха намерението си да произвеждат нови серии дънни платки, поддържащи динамично и напълно автоматизирано повишаване на работните параметри на процесора и паметта на компютъра при високо натоварване. На пръв поглед идеята не е особено добра, но пък DOT технологията на MSI се доказа като достатъчно стабилна, и изглежда подобен тип възможности са апетитна новост с оглед предимството, което дава на съответната платка спрямо конкурентните решения. Новите дъна на Gigabyte са от P4 Titan GT серията, а именно GA-8EG1000-G и Pro-G. Специализираният им софтуер ще позволява автоматична настройка на честотата на процесора, както и повишаване на пропусквателната способност на паметта с около 10% с динамична настройка на честотата и времето за изчакване.

Hynix – сагата продъжава

Ако следите редовно хардуерните новини в PC Club, сигурно сте наясно със ситуацията около злополучния южнокорейски производител на DRAM чипове. В резултат от редица обвинения в незакономерно държавно субсидиране от страна на южнокорейското правителство, много държави (включително САЩ и тези от Европейския съюз) вдигнаха с голям процент митническите такси за внос на памети от Южна Корея, което моментално лиши Hynix от ценовото им предимство, и ги постави в доста неизгодна пазарна ситуация. Ето обаче, че в края на януари, след проверка по искане на южнокорейското правителство, Световната търговска организация изяви становище, че нелегално финансиране няма, и повишаването на таксите за внос на Hynix памети е нелегално. Това е добра новина за корейската компания и очевидно ще затрудни адвокатите на Elpida (основния и за момента губещ битката, конкурент на Hynix в Азия), които малко преди това отправиха искане към японското правителство също да вдигне тарифите за паметите на Hynix.

Intel планира заводи в Русия?

През януари се появи информация за бъдещите планове за разширяване на производството на Intel, които според един от вариантите включват построяване на заводи на територията на Русия. В момента пазарната ситуация в руската федерация е такава, че 85% от продаваните процесори са произвеждани от Intel и едно локално производство би повишило осезаемо приходите на компанията, съкращавайки разходите за международен и дори междуконтинентален транспорт. В преговорите, проведени между руския министър на индустрията, науката и технологиите и директора на официалното представителство на Intel в Русия са обсъждани предимно варианти за произвеждане предимно на базирани на печатни платки продукти от типа на дънни платки, мрежови карти и т.н.., както и различни сървърни компоненти. За руснаците освен евентуално по-евтини процесори това би означавало и огромни приходи в икономиката – само чрез съсредоточеното си в югоизточна Азия производство Intel налива в местната икономика по 1 млрд. долара годишно.

DX 9.1 чип от XGI до края на годината

Компанията, чиято серия Volari чипове ви представихме преди два броя, наскоро обяви намерението си през втората половина на тази година да пусне на пазара решение, поддържащо DirectX 9.1 стандарта. Включващия pixel и vertex шейдъри версия 3.0 чип, който за сега е известен под кодовото название XG45, ще използва изпробваната вече архитектура на Volari чиповете, и следователно е много вероятно да се появи в множество едно– и многочипови варианти с различна производителност и цена. Повече подробности по всяка вероятност ще научим през Март, за когато е планиран официалния пуск на чипа, а масовото му производство се очаква да започне около три месеца след това. Заедно с него от компанията се очаква да изкарат на пазара и нови варианти на volari V5 и V8, обозначени съответно като XG41 и XG42, които ще осигурят съвместимост с добиващия популярност PCI-Express стандарт. Останалите подобрения в новите чипове не са ясни в детайли, но едно е сигурно – ако XGI искат да превърнат чиповете си в печеливша продукция трябва да отстранят проблемите с производителността, налични при Volari. В противен случай от новите поколения чипове и разширените възможности на шейдърите им няма да има голям смисъл.

ОЧАКВАЙТЕ...
FAR CRY
Cypher
Savage
White Day
Jack The Ripper
Sonic Adventure DX
Neighbours from Hell 2
в априлския брой на
PC CLUB

Какво има на българския IT пазар?

ПРОЦЕСОРИ

НАЙ-ЕВТИН

Цена - $11

■ **Celeron 366 MHz**

■ **Описание:**
Ветеранът при овърклокърските процесори все още може да се намери на пазара, въпреки че не може да предложи конкурентна на по-модерните чипове производителност.

НАЙ-СКЪП

Цена - $484

■ **Intel Pentium 4 3.2 GHz (800 MHz FSB)**

■ **Описание:**
Най-новият и най-бърз процесор за домашна употреба на Intel вече се предлага и от българските фирми, осигурявайки върхова производителност срещу високата си цена.

НОВ НА ПАЗАРА

Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА

Цена - $58

■ **Athlon XP (Thoroughbred) 1800+**

■ **Описание:**
Този процесор може да се овърклоква до 2GHz и повече, което го прави перфектната сделка за всеки, търсещ максималната производителност за парите си.

ДЪННИ ПЛАТКИ

НАЙ-ЕВТИНА

Цена - $32

■ **PC Chips SV266A (Socket A)**

■ **Описание:**
Тази платка на PC Chips остава най-евтиното дъно на пазара след изчерпването на евтините K7S5A дъна на Elitegroup, и предлага най-основна функционалност без излишни екстри и възможности.

НАЙ-СКЪПА

Цена - $202

■ **Asus P4C800-E Deluxe (Socket 478)**

■ **Описание:**
Това дъно на Asus предлага върхова производителност на почитателите на Intel базирани системи и в комбинация с P4 3.2GHz би представлявало добра основа за едно PC - мечта.

НОВА НА ПАЗАРА

Цена - 79

■ **Asus A7V600 (Socket A)**

■ **Описание:**
Макар и да не може да се конкурира с nForce 2 платките по производителност и стабилност, това дъно на Asus предлага добри възможности на доста привлекателна цена.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА

Цена - $103

■ **EPOX 8RDA3+ (Socket A)**

■ **Описание:**
Тази базирана на nForce 2 дънна платка продължава да представлява най-изгодният вариант за домашния потребител с претенции към стабилността и възможностите на компютъра.

ВИДЕОКАРТИ

НАЙ-ЕВТИН

Цена - $30

■ **NVIDIA GeForce2 MX400/S3 Savage 4 PCI**

■ **Описание:**
От този месец към абонирания за тази позиция MX400 се присъединява и PCI-вариантът на S3 Savage 4. MX-ът обаче си остава по-добрия избор, освен ако нямате AGP слот на дъното.

НАЙ-СКЪП

Цена - $508

■ **Asus A9800XT/TVD (256MB)**

■ **Описание:**
Тази Radeon 9800 XT - базирана карта предлага върхова производителност и огромно количество памет, но на доста висока цена.

НОВ НА ПАЗАРА

Цена - $207

■ **Albatron GeForce FX 5900XT (128MB)**

■ **Описание:**
Тази карта на Albatron предоставя отлична производителност и представлява един от най-добрите варианти, ако си търсите карта за около $200. За $10 повече има и VIVO вариант.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА

Цена - $207

■ **Albatron/ChainTech GeForce FX 5900XT**

■ **Описание:**
Тези две карти представляват най-добрият избор на пазара в момента, разликата в производителността спрямо върховите модели е минимална, като се има предвид и двойната разлика в цената.

ТВЪРДИ ДИСКОВЕ

НАЙ-ЕВТИН

Цена - $55

■ **Seagate U SeriesX 20 GB**

■ **Описание:**
Най-евтиният диск на пазара предлага скромен обем на скромна цена.

НАЙ-СКЪП

Цена - $301

■ **Western Digital 74GB SerialATA 10000 rpm 8 MB кеш**

■ **Описание:**
Най-скъпият диск за "нормална" употреба предлага отлична производителност за хората, способни да си го купят, и да търпят шума от 10K rpm диск след това.

НОВ НА ПАЗАРА

Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА

Цена - $113

■ **Seagate Barracuda 7200.7+ 120GB (Serial ATA)**

■ **Описание:**
Този диск показва добри резултати при невероятно ниски нива на шума, голям обем и привлекателна цена.

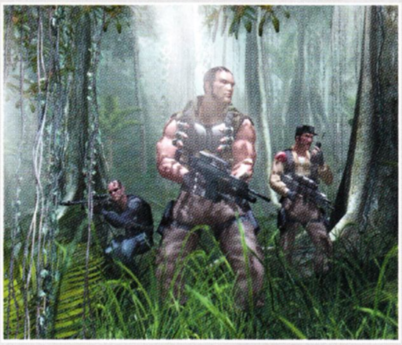
Splinter Cell 2

видео

Zak McKracken

демо

Far Cry



демо

DVD

ДЕМО ИГРИ

Far Cry	FPS
Chicago 1930	RTS
Crazy Taxi 3	Аркадни колички
Conan	Екшън
Desert Rats vs. Afrika Korps	RTS
Pac Man 3D	Arcade
Postal 2: Share the Pain	FPS
Prince of Persia: The Sands of Time	Екшън
Smoking Colts	Екшън
Sonic Adventures DX	Arcade. НОВО ДЕМО С НОВИ НИВА
Suave	Екшън
Total Pro Football 2004	Американски футбол
Vietcong: Fist Alpha	FPS
Wakeboarding Unleashed	Водни ски
World Championship Pool 2004	Билярд
Zak McKracken 2 Between Time & Space	Куест

ЦЕЛИ ИГРИ

The Spirit Engine	RPG
Commando	Екшън
Crystal	Екшън
Heroes of Roswell	Екшън
Notrium 1.2	Екшън
Purge Jihad 2.0	FPS
Scorched 3D	Екшън
Shootout	Екшън
Storm Caliber	Екшън
The Misadventures of Randolph Doogleberry	Puzzle
The Spirit Engine	RPG

DVD Видео

ФИЛМИ	
The Chronicles ot Riddick	The Village
SpiderMan 2	The Mask 2

ИГРИ

- Joan of Arc
- Ground Control 2
- Ultima X

MODs

- UT 2003: Troopers 2.1
- Call of Duty: Heat of Battle
- Half-Life: Natural Selection 3
- Battlefield 1942 Empires

ПРОГРАМИ

Blaze Media Pro 5.03	Звуков и видеоконвертор
Eudora 6.0.2	Нова версия на легендарната e-mail програма
Fresh Download 6.60	Програма за теглене на файлове
Kaspersky Anti-Virus Personal 4.5	Антивирусна програма
LockSpam 1.5	Защита срещу нежелан e-mail
Microsoft Virtual PC 2004	Емулатор на PC!
Mozilla 1.6	Браузър
Musicmatch Jukebox 8.2	Media Player
Registry Repair 1.5	Поправя Windows Registry
StyleXP 2.0	Освежава външния вид на Windows

ГАЛЕРИЯ

- Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow
- PC Club Game Wallpapers vol.41
- PC Club 30
- PC Club 31
- Lord of The Rings: Eye of Sauron Screensaver
- Psychotoxic Game & Screensaver

БОНУСИ

Acrobat Reader 6.0	Най-новата версия на Acrobat Reader
DirectX 9.0b	Най-нова версия на DirectX
Apple iTunes & QuickTime 6.5	Задължителен за част от клиповете
Intervideo WinDVD 5.3 Platinum	Задължителен за DVD видео-то на диска

АКТУАЛИЗАЦИИ

ATI Catalyst 4.1 WinALL	Най-нови драйвери на ATI
FIFA 2004 BG National Team Patch	FIFA2004 с нашия национален отбор
Unreal Tournament Patch 2225	Задължителен за UT2003: Troopers

Stantek®

КОМПЮТРИ ЗА ДОМА И ОФИСА

ВРЕМЕ Е ЗА ИЗГОДНА ПОКУПКА

тел. (02)926 6969
факс. (02)926 6987
www.stantek.com
ел. поща: stantek@tradel.net